

Control y transgresión: algunos elementos para deconstruir la naturalización de sus efectos en las prácticas lúdicas

Control and Transgression: Some Elements to Deconstruct the Naturalization of their effects in Ludic Practices

Ana Inés Bettolli Albornoz*

María Ruiz**

Silvina Andrea Testagrossa***

Resumen: El presente artículo pretende un recorrido teórico a partir de concepciones trabajadas en el marco del proyecto de investigación “Lo lúdico, institucionalizaciones y comunidad. Análisis de la relación control-transgresión de lo lúdico en las prácticas de niños, niñas y jóvenes en contextos educativos”. Se selecciona específicamente el par control-transgresión para su análisis en apertura a nuevos interrogantes introduciendo el concepto dispositivo lúdico y analizando sus implicancias en las prácticas de los sujetos y sus márgenes de libertad.

En este proceso se recuperan y analizan aportes de autores/as significativos en orden a esta temática, los cuales son enlazados con las contribuciones de trabajos finales de grado desarrollados en las Facultades de Educación Física y de Educación y Salud que recibieron el acompañamiento de miembros del equipo, como así también con las propias construcciones y reflexiones productos del proceso de investigación.

Palabras clave: control, transgresión, lúdico, dispositivo, libertad.

Abstract: This article aims to provide a theoretical overview based on the concepts worked on within the framework of the research project “The recreational, institutionalizations and community. Analysis of the relationship control-transgression in the ludic practices of children and young people in educational contexts”. We have specifically selected the control-transgression pair to analyze it and to open new questions by introducing the concept of “ludic device” to analyze its consequences in the practices of the individuals and their margins of freedom.

For this process, we have recovered, analyzed and linked the contributions made by significant authors on this subject; the contributions taken from senior thesis developed by stu-

Recibido: 31/08/20
Aceptado: 21/10/20



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Derivadas 4.0 Internacional.

* Licenciada en Psicomotricidad. Docente e investigadora en Facultad de Educación y Salud (Universidad Provincial de Córdoba)
anabettollicm@gmail.com

** Sociopedagoga. Docente e investigadora en Facultad de Educación y Salud (Universidad Provincial de Córdoba)
mariaruiz.sociopedagogia@gmail.com

*** Licenciada en Educación Básica. Docente e investigadora en Facultad de Educación y Salud (Universidad Provincial de Córdoba)
silvinatagrossa1976@gmail.com

dents from the Faculty of Physical Education and the Faculty of Education and Health, who were supervised by the research team members, and the constructions and reflections resulting from the research process.

Keywords: control, transgression, ludic, device, freedom.

“Lo lúdico abre la posibilidad de un escenario ficcional (...) en el jugar se encarnan Eros y Tánatos, los miedos y las posibilidades de arriesgarse, lo que dicta la moral y lo que se puede ordenar internamente, lo que se disciplina y la potencia de invención de los cuerpos. Es justamente la potencia lúdica subjetiva la que contiene la posibilidad de subvertir ciertos estereotipos para no quedar atrapados en ellos”
(Lesbegueris, 2014, p.129).

Introducción

En el año 2018 la publicación en la revista *Investiga+* del artículo “A desalambrar... Un pensar indisciplinado y transdisciplinario sobre territorios lúdicos” constituyó una especie de declaración de principios por parte de nuestro equipo de investigación: la necesidad de instalar un pensar colectivo capaz de trascender los límites, barreras, restricciones que de modo nada ingenuo reconocíamos instalados en nosotros/as desde la lógica disciplinar.

Desde este posicionamiento pusimos en juego categorías conceptuales que nos eran familiares, precisamente con la intención de desanudar ese pacto de familiaridad, para así llevar adelante un ejercicio que habilite la deconstrucción de significados, el análisis de lógicas de constitución, asumiendo la toma de conciencia del efecto político del nombrar cuando remite a complejos territorios de enunciación.

Es así que la lúdica, lo lúdico, el juego, el jugar, el control, la transgresión, construcciones conceptuales centrales en nuestra investigación, fueron revisitadas desde algunos/as autores/as que han sentado precedentes de relevancia en el campo; como así también puestas en diálogo con los resultados que el propio proyecto de investigación nos iba aportando, en tanto insumos, a nuestros particulares procesos de construcción colectiva.

Hoy, desde ese mismo lugar, nos sentimos convocados/as a focalizar nuestra mirada en el par control-transgresión, no solamente porque constituyen categorías centrales de nuestro trabajo de investigación sino, sobre todo, porque el ejercicio deconstructivo a partir de este nos ha llevado a una modificación en nuestras formas de leer sus manifestaciones, implicancias y sentidos. Es así que, a lo largo del presente artículo, intentaremos profundizar en ambas categorías, dando cuenta de los modos en que entendemos que las mismas se hacen presente en las prác-

ticas lúdicas, el juego y el jugar y se convierten en poderosos dispositivos para pensar en posibles procesos de transformación social.

Algunas notas sobre el control: entre el orden y las órdenes

En palabras de Scheines, recuperamos la importancia de considerar que “jugar es fundar un orden, y una vez fundado, someterse voluntariamente y con placer a él” porque “es el orden el que asegura la libertad del jugador” (1998, pp. 27-28).

Al transitar los desafíos que nos planteamos en los inicios de la investigación fuimos interpelados a desanudar representaciones construidas desde los propios cercos que lo disciplinar nos había impuesto como límite a las posibilidades del pensar, en un ejercicio reflexivo que nos llevó a indagar en espacios de lo transdisciplinar no visitados anteriormente.

En este “poner en juego” los marcos conceptuales fuimos tomando poco a poco, pero cada vez con mayor intensidad, una conciencia reflexiva de que el par control-transgresión requería de un abordaje particular del que hasta el momento no había sido objeto. Nos preguntamos acerca de ese aparente descuido en la profundización de nuestros análisis y a partir de allí comenzó a crecer la necesidad de dar cuenta de estos conceptos, de reflexionar acerca de sus vinculaciones y de sus encuentros/desencuentros en el complejo entramado de lo lúdico.

Al focalizar nuestra mirada en el control hemos de admitir que fuimos, inicialmente, convocados a pensarlo desde posicionamientos dominantes en el campo, para los cuales este ha sido históricamente significado como un mecanismo que opera sometiendo, moldeando, coartando y en última instancia normalizando, naturalizando el disciplinamiento.

Recuperamos los aportes de reconocidas voces, como las de Foucault y Deleuze, quienes nos advirtieron acerca de la contundencia de sus efectos. Desde Foucault, el control y el encierro como parte del disciplinamiento de los cuerpos se nos presentó como uno de los métodos más antiguos que se conocen: “la disciplina fabrica así cuerpos sometidos y ejercitados, cuerpos ‘dóciles’” (2002, p. 160). Los aportes de Deleuze (2014) nos permitieron profundizar en la sociedad postdisciplinaria, en la que un nuevo orden produce una sociedad de control optimizando y aumentando en sutilidad las formas de poder del régimen disciplinario.

Estas concepciones que asumimos inicialmente se reconocen de modo explícito en la producción de algunos trabajos finales, sobre todo en aquellos vinculados con contextos de encierro, donde se percibe con mayor nitidez el poder a través del vínculo control-vigilancia de los cuerpos. En estos contextos de indagación la posición del cuerpo y cada movimiento son dirigidos desde un acto que asigna una dirección, una amplitud, un orden prescripto. “El tiempo penetra el cuerpo, y con él todos los controles minuciosos del poder” (Foucault, 2002, p. 140).

Puntualmente el trabajo de Ferronato y Errandonea Olivera que profundiza las manifestaciones en torno a lo lúdico y el juego de adolescentes en contexto de encierro explica que

la institución carcelaria puede ser entendida como un contexto de encierro, en donde su función se focaliza en el claustro y vigilancia de personas que infringieron la ley. En el interior de la misma los internos son sometidos por medio de diferentes mecanismos de control como la disposición de los cuerpos en el espacio y el personal de seguridad, un seguimiento constante de sus actividades diarias, hasta en sus horas de descanso se encuentran guiados por el régimen disciplinario de la institución, y esto también incide en las situaciones de juego (2018, p. 12).

Las autoras reconocen, en la particularidad de este contexto, diversos dispositivos de control, tales como la imposición de códigos normativos, la distribución y el uso del espacio/tiempo, el castigo disciplinario, entre otros. Así los cuerpos y sus manifestaciones son regulados, controlados de manera constante, lo cual condiciona el juego y muchas veces lo reduce a una acción obligatoria¹. De esta forma, se anula una de sus condiciones naturales: la improductividad².

Más allá de las funciones disciplinarias que ejerce el control en los diversos contextos comenzamos a instalar algunos interrogantes, fundamentalmente ligados a representaciones naturalizadas que lo conciben desde connotaciones exclusivamente ligadas a la sumisión de los sujetos.

¹ Y en este punto es importante enfatizar la concepción de juego como acción libre (Caillois, 1986; Huizinga, 1972; entre otros).

² Caillois (1986) entiende que esta característica es lo que distingue al juego del trabajo y del arte (o como las nomina; tareas fecundas) ya que no produce riqueza, habiendo únicamente un desplazamiento de propiedades.

Iniciamos así una tarea deconstructiva que nos llevó a advertir que el control pareciera operar “como un modulador de la actividad social, como límite espacial y temporal o como ‘borde’ que dibuja las fronteras del sujeto” (Bustamante, 2005, p. 35). Establece así una interesante relación al definir los bordes como límites que habilitan el “desborde” porque es posible así comprender que la utilización de dispositivos de control produce efectos que pueden ser entendidos con connotaciones negativas o positivas según la perspectiva desde la cual se aborde.

En este sentido, el control es considerado como una oportunidad que tienen los sujetos de fisurar la lógica de seguridad y habilitar en sí mismos la posibilidad de resistirse, actuar de otras maneras y reconstruirse dentro de diversos contextos; es visualizado como posibilitador, pero no desde su modo de empleo sino como límite que opera en tanto tensión que habilita la transgresión. Así lo plantean Borrego Zazú y otros (2019) en su trabajo *Bordes-desbordes de las propuestas lúdicas desde una mirada psicopedagógica en las clases de Educación Física*.

Desde estas consideraciones nos aproximamos a perspectivas emergentes en las que el control conlleva un movimiento doble porque mientras transmite pautas, controla y normaliza también amplía el horizonte del sujeto³. En palabras de Díaz: “el código establece los límites, la conducta los evidencia y el sujeto se regocija en saber dónde cómodamente están sus fronteras” (2008, p. 52).

Comenzamos a pensar que el control puede operar a modo de requisito inaugurante desde un orden capaz de generar lo lúdico en tanto determinaría límites dentro de los cuales se juegan casi paradójicamente las posibilidades de su transgresión; reglas imprescindibles para que el juego y el jugar puedan habilitarse. Según expresa Huizinga “cada juego tiene sus reglas propias. (...) Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna. (...) En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego” (1972, p. 25).

³ Siguiendo las ideas de Santos y Diniz (2008; cf. Ferronato y Errandonea Oliveira, 2018) el obedecer las reglas es una condición básica para ser un buen jugador, en donde a veces los jugadores que obtienen buenos resultados en el rendimiento del juego tienen derecho a proponer cambios en las reglas. Estas reglas deben ser controladas tanto como por alguien que se encuentra fuera del juego por su imparcialidad, como también por los propios jugadores apareciendo un control estricto sobre las conductas de quienes juegan para que aprendan a respetar las normas. Pero no solamente existe el control de las reglas en el juego, también existe el control de las emociones en el juego, que es propio de cada sujeto. Donde pueden aparecer emociones de rabia, alegría, frustración, satisfacción, etc., algunas de las cuales deben ser controladas para evitar la violencia en el juego

Esta dualidad del control, visualizada más concretamente en el orden que se instala desde las reglas es asimismo evidenciada en algunos trabajos finales, en los cuales se advierte que “cuando una de estas reglas no es respetada, para algunos jugadores y dependiendo del momento, el juego y su magia se detienen” (Ferro-nato y Errandonea Oliveira, 2018, p. 19). El grado de sometimiento, de obediencia a las reglas configuran la condición del jugador/a de modo tal que incluso en ocasiones le otorga la autoridad de proponer su modificación. Aquí vuelve a presentarse ante nosotros/as una doble naturaleza del control: borde y habilitación al desborde. “En estos límites, en este “juego de-limitado” pareciera también jugar-se el sentido (y la posibilidad misma) del juego” (Cortesini y Ferreyra, 2018, p. 25).

Profundizando en esta línea de pensamiento consideramos importante recuperar la distinción que realiza Scheines entre el orden y la orden:

Si la orden es mandato para ser obedecido, el orden en cambio es la disposición de las cosas de manera que se relacionen adecuadamente entre sí. Está el que ordena en el sentido de dar una orden, mandar, ejercer su autoridad sobre los demás. Y el que ordena en el sentido de crear un cosmos (1998, p. 40).

Este cosmos al que alude Scheines podría presentarse no solamente como universo regulador de lo lúdico en orden a las reglas sino también ligarse al control de las mismas emociones que se generan durante el juego, permitiendo a los jugadores/as tramitar las contradicciones y conflictos que el deseo de ganar y la negación de la derrota puedan generar.

Santos y Diniz establecen que “durante el juego estos sentimientos aparecen con mayor énfasis, porque los impulsos generados por el deseo de ganar y la negación de la derrota, hacen que los jugadores viven en un conflicto con diversos sentimientos” (2008, p. 131).

La transgresión como potencia

Con la intención de conceptualizar la transgresión se recuperan los aportes teóricos de Carpintero (2012) quien la entiende como acto que traspasa el límite de las

normas establecidas. Este posicionamiento que convoca sentidos comunes atribuidos al término, es puesto en tensión desde otras reflexiones como las planteadas por Lhuillier, quien nos convoca a resignificarla desde la consideración de la potencia que entraña y es capaz de desencadenar. Al respecto el autor expresa que “toda cosa se hace resistente desde que su esfuerzo para preservar su ser, encuentra una fuerza que tiende a disminuirlo, contrariarlo o incluso a arrebatarse su existencia. Por este motivo expresa que en todo lugar donde hay vida, hay resistencia” (2009, p. 1013).

El juego pareciera constituirse en una forma privilegiada de resistencia, una modalidad en la que la magia que suscita su trama puede tener insospechados efectos transformadores ya que

ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. (Scheines, 1998, p. 14)

Desde esta perspectiva, se observan nuevas posibilidades que van más allá del sentido común. En este paso, “la identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo” (Scheines, 1998, p. 14). Ante estas nuevas posibilidades, la subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica. Es así, que al jugar se adquiere una conciencia distinta de sí mismo: como no terminada ni unívoca. El que juega ingresa en un espacio ficcional, en que la vida es otra cosa y esto ofrece un sinfín de posibilidades.

Los planteos expuestos interpelan lo lúdico como un contrapoder que se resiste al control, el disciplinamiento y la dominación social; significa la dimensión de lo lúdico como un espacio transicional que interpela lo instituido desde el orden. Es en el espacio de lo lúdico donde se pueden vislumbrar movimientos transformadores. La acción lúdica cuestiona las heteronormas, abriendo un espacio para transitar entre lo permitido y lo prohibido delineando sus propios límites y abriendo la posibilidad de la transgresión.

En el transcurso de nuestra actividad de investigación, la lectura crítica de autores/as referentes citados en el presente artículo, la exploración cualitativa en campo por medio de observaciones y entrevistas, el acompañamiento y siste-

matización de trabajos finales de licenciaturas afines a nuestro proyecto, junto con las discusiones al interior del equipo y las jornadas de encuentro con otros desarrollos de la facultad, comenzaron a acercarnos a nuevas perspectivas de la transgresión. Perspectivas que, en su novedad, interpelan con insistencia nuestras propias construcciones.

Este recorrido, aún en proceso, nos implica en un repensar la transgresión como acto posibilitador, como así también aquello que se pone en juego en la dialéctica transgresión-ludicidad. En esta línea, Chami, Lelli y Nakayama afirman que “la transgresión será constructiva y necesaria en los procesos, que habilita para la apropiación de todo aquello que lo construye como sujeto social, es decir habilitante hacia la adquisición de nuevos aprendizajes” (2002, p. 17). Es precisamente desde este marco que sería posible la correspondencia entre las nociones de transgresión y ludicidad, sin caer en el reduccionismo de pensar a toda transgresión como lúdica.

Sería posible comprender que un acto de transgresión pueda ser lúdico cuando implica acciones que como afirman Ferronato y Errandonea Olivera ponen “en tensión normativas preestablecidas promoviendo transformaciones en el orden establecido” (2018, p. 22) como así también, transformaciones a nivel personal en los sujetos.

La transgresión, en este sentido, podría asumir por tanto su cualidad de posibilitadora en la medida en que permita el despliegue de las subjetividades. Siguiendo a Arenas y otras es en esta nueva significación donde se produce el anclaje con lo lúdico, cuando la transgresión posibilita “una actitud lúdica” (2020, p. 35).

El dispositivo lúdico: dialectizando el vínculo control- transgresión

A partir de las reflexiones propuestas, desde el equipo de investigación enfatizamos en la necesidad de asumir una actitud de vigilancia epistemológica que nos resguarde del pensamiento dicotómico, donde el control aparece con una significación o connotación que lo vincula con lo no deseable, mientras que la transgresión se visualiza como deseable, habilitante y transformadora.

Para que exista la transgresión tiene que existir previamente la demarcación de límites desde el control, debe el control inaugurar un orden que clarifique a los sujetos la existencia del borde, “una vez que se decide ingresar a jugar, nuestra libertad debe amoldarse a la legalidad libremente aceptada” (Scheines, 1998, p. 29). Pero no toda transgresión puede entenderse como un acto creativo productor de autonomía que a la vez instaura un nuevo orden. Profundizando en este posicionamiento podemos recuperar aportes de Mujica, quien explica que “transgredir las normas no implica salir del sistema sino entrar en él de otra manera, por lo que mirar la transgresión implicaría explorar una entidad que reinventa mecanismos de poder y los recrea activamente” (2008, p. 358).

Calmels expone que en cuanto un niño deja de necesitar el sostén de otro para trasladarse (cuando puede separarse del cuerpo del adulto por sus propios medios) puede oponerse frente a los mayores, luego, “no basta para el niño el hecho de “estar enfrente”; en muchos momentos necesita “ir más allá” (2009, p. 23). Esta acción de alejarse más allá de lo permitido, de incursionar en espacios nuevos, es lo que el autor entiende como transgresión. Pese a la vinculación con la desobediencia y otras connotaciones negativas (no hay transgresión y oposición si no hay una prohibición, una norma o regla familiar más o menos explícita), propone pensar también la transgresión más bien ligada a actos creativos, de ruptura de convenciones y comportamientos estereotipados en donde se hace presente en tanto “una lucha contra las prohibiciones innecesarias, necesariamente impuestas en situaciones pasadas” (Calmels, 2009, p. 65).

En ese sentido, podemos aventurar que una transgresión de esas características sería aquella que “reterritorializa al sujeto, o sea que posibilita una producción de subjetividad de mayor apertura, despierta el sí mismo” (Díaz, 2008, p. 52) y, al hacerlo, produce un necesario impacto en el colectivo.

Al recuperar aquello que nos interpeló como novedad en el campo, comenzamos a visualizar la posibilidad transgresora de lo lúdico en tanto dispositivo, entendido como un espacio de habilitación de la libertad del sujeto. Nos resulta oportuno explicitar la potencia que en sí misma encarna el hecho de asociar los términos lúdico y dispositivo, ya que esta asociación aparece precisamente como el resultado de este camino de desnaturalización que hemos venido transitando. Plantear un dispositivo lúdico involucra la comprensión de que tanto el control como la transgresión protagonizan un movimiento dialéctico donde se juega la libertad de los sujetos y la posibilidad de transformación de su realidad. Es decir,

“si se puede concebir la transgresión al necesario orden como acto posibilitador, actualizando la relación inherente entre ludicidad y libertad, podría concebirse como factible una reflexión sobre la transgresión como un modo lúdico que utiliza el sujeto a modo de práctica de libertad” (Arenas et al., 2020, p. 43).

La generación en los diversos contextos educativos de dispositivos lúdicos comienza a vislumbrarse desde estas reflexiones ya no solamente como una posibilidad, sino como un compromiso ético y político que instala interrogantes en orden a las estructuras sociales y las luchas de los sujetos por conquistar su libertad. Si como Scheines (1981), concebimos el espacio de lo social como el gran juego, generar dispositivos lúdicos es poner al jugador/a y a los/as jugadores/as en situación (condición) de jugar(se) en el sentido de “estar dispuesto a confrontar, a dejarse transformar (...) asomarse al vacío de lo desconocido y dar el salto, aventurarse a crear” (Algava, 2006, p. 22).

Entendemos que las reflexiones planteadas a lo largo del presente artículo nos convocan a continuar indagando acerca de los procesos en los cuales la transgresión que puede habilitarse desde lo lúdico adquiere no solo sentido, sino fundamentalmente efectos de transformación.

Referencias bibliográficas

- Algava, M. (2006). *Jugar y Jugarse*. Ediciones América Libre.
- Arenas, L., Bustamante, M., Candussi, M., Contigiani, S. y Grosso Santa Cruz, G. (2020). *Posibilidades emancipadoras y liberadoras del despliegue de lo lúdico en contextos de encierro* [Trabajo final de Licenciatura no publicado, Universidad Provincial de Córdoba]. Facultad de Educación y Salud.
- Borrego Zazú, K. S., Gonzalez, S. M., Inamorato, M. E., Ledesma, J., Quagliotti, F. y Vassallo, F. (2019). *Bordes - desbordes de las propuestas lúdicas desde una mirada psicopedagógica en las clases de Educación Física* [Trabajo final de licenciatura no publicado, Universidad Provincial de Córdoba]. Facultad de Educación y Salud.
- Bustamante, A. I. (2005). *Los pliegues del sujeto, hacia una nueva topología de la subjetividad* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. <https://eprints.ucm.es/9769/>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

- Calmels, D. (2009). *Del sostén a la transgresión. El cuerpo en la crianza*. Biblos.
- Carpintero, E. (2012). La transgresión cuestiona lo natural del orden de la cultura. *Revista Topía*, 21(1). <https://www.topia.com.ar/articulos/transgresi%C3%B3n-cuestiona-lo-natural-del-orden-cultura>.
- Chami, C., Lelli, S. y Nakayama, L. (2002). *Las reglas en los juegos infantiles. Estudio sobre el proceso de construcción de las reglas en los juegos infantiles* [Trabajo final de licenciatura Universidad Nacional de Río IV] Repositorio Facultad de Ciencias Humanas. https://www.academia.edu/41400242/Las_reglasen_los_juegos_infantiles.
- Cortesini, N. y Ferreyra, M. (2018). *Las prácticas de juego en las clases de Educación Física en nivel primario* [Trabajo final de licenciatura no publicado, Universidad Provincial de Córdoba]. Facultad de Educación Física.
- Deleuze, G. (2014). *El Poder. Curso sobre Foucault. Tomo II*. Cactus.
- Díaz, S. (2008). Decir Verdad. Transgresión y Libertad. *Bajo Palabra. Revista de Filosofía*, 3(2), 51-58.
- Ferronato, G. y Errandonea Oliveira, M del R. (2018). *Lo lúdico y los juegos de los adolescentes en contexto de encierro y su relación con el control-transgresión* [Trabajo final de de licenciatura, Universidad Provincial de Córdoba]. Facultad de Educación Física.
- Foucault M. (2002). *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión* (Aurelio Garzón del Camino, trad.). Siglo Veintiuno Editores.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza; Alba; Emecé; Gallimard; Azar; Fondo de Cultura Económica.
- Lesbegueris, M. (2014). *¡Niñas jugando! Ni tan quietas ni tan activas*. Biblos.
- Lhuillier, D. (2013). El trabajo como instrumento de resistencia a la opresión carcelaria. *Revista Universitas Psychologica*, 12(3), 1011-1023. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=647/64730047003>
- Mujica, J. (2008). Jugar en serio: transgresión, humillación y violencia en la escuela primaria. En M. Benavidez (Ed.), *Análisis de programas, procesos y resultados educativos en el Perú. Contribuciones empíricas para el debate* (pp. 343-3639. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Peru/grade/20100406014558/analisis-8.pdf>
- Santos, G. F. L. y Diniz, T. N. (2008). El juego y el control de las emociones: perspectiva infantil en control y autodominio. *Simposio internacional proceso civilizador. Universidad de Buenos Aires*, 11, 124-133. <http://www.uel.br/grupo-estudo/processos-civilizadores/portugues/sites/anais/anais11/artigos/15%20-%20Diniz%20e%20Santos.pdf>
- Scheines, G. I. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Eudeba; Espíritu Guerrero; Edelvives.
- Scheines, G.I. (1981). *Juguetes y jugadores*. Editorial Belgrano.

Cita sugerida: Bettolli Albornoz, I., Ruiz, M. y Testagrossa, S. (2020). Más allá del control: algunos elementos para deconstruir la naturalización control-transgresión en las prácticas lúdicas. *Investiga+*, 3(3), 197-209. http://www.upc.edu.ar/wp-content/uploads/2015/09/investiga_mas_a3n3.pdf