La búsqueda y selección de los juegos populares que tenía encomendada gira en torno a la capacidad física del salto. Además, para la elección de estos juegos me he basado en que en ellos se trabaje la cooperación, así como temas transversales referidos a la coeducación, puesto que siempre se ha asociado el juego de la goma o de la comba al sector femenino. De esta forma, con ello propiciaremos que tanto alumnas como alumnos tengan interés y predisposición a realizar este tipo de juegos, alejando los estereotipos que desde décadas tienen arraigados. No obstante, la compañera de Educación Física (Maite) ya lo trabaja desde su área al incorporar la goma y la comba en sus sesiones. Del mismo modo, se trabajarán valores relacionados con la cooperación, la solidaridad, la responsabilidad, la colaboración, el respeto, la tolerancia, etc.

Los juegos populares que realizaremos en relación al salto son los siguientes:  
 **1.-La goma.**

Para este juego necesitaremos una goma elástica, por lo que mediante sorteo se establecerá que dos jugadores/as serán los encargados/as de sujetar la goma, abriendo sus piernas y tensándola.

El juego comenzará colocando la goma lo más baja posible, es decir tocando el suelo y se irá subiendo conforme se vaya desarrollando el juego. Cada jugador/a deberá realizar los movimientos que previamente se hayan acordado, uno de ellos pueden ser: pasar dentro de la goma, después saltar y pisar la goma con cada pie en ambos lados de la goma, finalizando saltando en el interior de la goma. Si lo realiza correctamente, pasará el turno al siguiente jugador, repitiendo éste las mismas acciones que su compañero/a.

Si todos los jugadores realizan bien todos los movimientos, la goma se irá subiendo poco a poco pasando por los tobillos, rodillas, mitad del muslo y cintura. El jugador/a que, en algún momento, al realizar alguna acción del juego, comete un fallo, pasará a ocupar un puesto de uno de los jugadores/as que sujetan la goma.  
  
 En el caso del alumnado de Infantil se realizarán juegos de goma en los que su dificultad sea menor, así como tendrán más opciones si comenten algunos errores, así como podrán ayudarles y aconsejarles los compañeros/as de cursos superiores.  
   
**2.-La comba.**

Para este juego necesitamos una cuerda gruesa de gran tamaño, así como dos personas del grupo que agarrarán la comba por los dos extremos, y el resto de alumnado será el que saltará. Los roles del juego irán variando para que todos los pupilos tengan las mismas posibilidades.

Además, se podrán introducir diferentes variantes incorporando, por ejemplo, canciones populares al juego. De esta forma,      mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente. A modo  de ejemplo, estas podrán ser algunas de las canciones que utilizaremos en nuestro juego  (algunas de ellas están propuestas    también en los juegos populares que la compañera, Bibiana ha incorporado en su selección): “Al pasar la barca”, “Soy la reina de los mares”, “El cocherito”, “Las tijeras”, etc.

Del mismo modo, en este juego, con el alumnado de Infantil se procurará dar a la comba con un ritmo más lento y usando para ello, menos fuerza.

**3.-La pídola.**

Este juego consiste en saltar por encima de cada uno de los jugadores o de las jugadoras. Para ello un pupilo debe doblar la    cintura y esconder la cabeza entre las manos para ser de potro al otro. Mientras el resto de los jugadores/as hace fila para empezar a saltar por encima del que hace de potro.

Para saltar se apoyan en la espalda del jugador/a que hace el potro y al saltar se separan las piernas para pasar por encima de él o de ella sin tocarle con ellas.  
  
 Para comenzar el juego, se sortean los roles y se hace una raya en el suelo para que los jugadores y jugadoras se coloquen detrás de ella y así comenzar a saltar el potro, procurando no pisar la raya.

La distancia hasta la raya se podrá ampliar progresivamente. Por lo que, siempre el primer jugador/a en saltar deberá decir "pídola" y el resto de jugadores/as tendrá que imitar el salto de este primer jugador/a, evitando pisar la raya.

La pídola puede tener algunas variantes como que el primer jugador/a salta y da unos pasos, y se coloca en posición de potro  para ser saltado él o ella, así como los diferentes tipos de saltos que se podrán ir añadiendo.

Como en los juegos populares anteriores, para el alumnado de Educación Infantil se incorporarán saltos que estén dentro de    sus posibilidades, así como el alumnado que haga de “potro” agachará su cuerpo lo máximo posible, poniendo las rodillas en el suelo, para que los más pequeños/as del cole no tengan limitaciones a la hora de realizar el juego.