



RETO MATEMÁTICO EN GALEGO

IESP AMES

IES MILLADOIRO

IES XULIÁN MAGARIÑOS



ÍNDICE

1 Título do proxecto.....	3
2 Introducción.....	3
2.1 Contexto. Análise da situación sociolingüística do centro.....	3
2.2 Xustificación do proxecto.....	3
3 Obxectivos deseñados en función das necesidades detectadas nos diferentes ámbitos de actuación.....	4
3.1 Obxectivos a curto prazo.....	4
3.2 Obxectivos a longo prazo.....	4
4 Actividades de dinamización da lingua galega propostas para acadar os obxectivos.....	4
4.1 Propostas estratéxicas de actuacións a curto prazo.....	4
4.2 Propostas estratéxicas de actuacións a longo prazo.....	6
5 Organización, desenvolvemento e metodoloxía.....	6
6 Xestión e calendario.....	8
7 Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto.....	8
7.1 Profesorado participante, funcións e tarefas de cada unha das persoas implicadas.....	9
7.2 Alumnado participantes (curso, nivel, número).....	11
7.3 Outros membros da comunidade educativa.....	12
8 Recursos materiais para o desenvolvemento do proxecto.....	12
9 Orzamento, xustificación e desagregación.....	12
10 Colaboracións con institucións, entidades, asociación e empresas.....	13
11 Medidas de difusión do proxecto.....	13
11.1 Accións, canles ou vías, medios e formatos.....	13
11.2 Alcance (no centro: entre o alumnado e entre o resto da comunidade educativa; na contorna e/ou noutros espazos).....	14
12 Plan de avaliación.....	14
12.1 Criterios e indicadores para a avaliación.....	14
12.2 Impacto do proxecto na mellora do uso da lingua galega na comunidade educativa.....	15

1. Título do proxecto

µlleite

2.Introdución

2.1 Contexto. Análise da situación sociolingüística dos centros

O proxecto µlleite! desenvólvese de maneira coordinada entre tres centros educativos, IES Xulián Magariños, IESP de Ames e IES do Milladoiro, que comparten unha realidade sociolingüística semellante caracterizada por un acelerado proceso de substitución lingüística. O concello de Ames, no que se sitúan o IESP de Ames e o IES do Milladoiro, é un municipio periurbano en forte expansión demográfica onde o desprazamento do galego polo castelán entre as xeracións máis novas está documentado e analizado polo Seminario de Sociolingüística da Real Academia Galega no *Mapa sociolingüístico escolar de Ames* (Monteagudo, Loredó, Gómez e Vázquez-Grandío, 2021), que pon en evidencia a intensidade deste proceso en todos os centros educativos do municipio. O IES Xulián Magariños, situado no veciño concello de Negreira, atravesará unha situación semellante, con patróns de perda de uso do galego entre o alumnado comparables aos detectados na contorna amesá. Esta realidade compartida fai dos tres centros un contexto especialmente axeitado e necesitado de intervencións específicas de dinamización lingüística como a que propón µlleite!

Como sucede en boa parte do sistema educativo galego, detéctase unha clara desigualdade na distribución funcional das linguas segundo as áreas de coñecemento. Mentres que o galego mantén unha presenza relativamente consolidada nas materias de ámbito humanístico, a súa utilización nas áreas STEM —e particularmente nas matemáticas— é significativamente menor.

Esta realidade non responde unicamente a decisións normativas ou organizativas, senón tamén a factores sociolingüísticos profundos:

- a percepción do galego como lingua menos axeitada para a expresión científica
- a falta de modelos de referencia no ámbito académico e divulgativo
- e a inercia histórica de uso do castelán nas disciplinas técnicas.

Como consecuencia, o alumnado tende a asociar o galego a rexistros informais ou culturais, mais non ao pensamento abstracto, á resolución de problemas ou á comunicación rigorosa do coñecemento. Esta situación repercute negativamente tanto na competencia lingüística como na construción dunha identidade académica plena en galego, facendo necesaria a posta en marcha de intervencións específicas que amplíen os espazos de uso da lingua.

2.2 Xustificación do proxecto

O proxecto µlleite! nace como resposta directa a esta situación, cun enfoque claramente innovador: non se limita a promover o uso do galego, senón que crea contextos reais nos que o seu uso é necesario, funcional e significativo.

A proposta parte dunha idea clave: a normalización lingüística non pode basearse unicamente en accións simbólicas ou campañas puntuais, senón que debe integrarse nos procesos reais de ensino-aprendizaxe. Neste sentido, *πlleite!* sitúa o galego no centro da actividade matemática, converténdoo en ferramenta imprescindible para resolver, argumentar e comunicar.

Este enfoque supón unha ruptura con modelos tradicionais de dinamización lingüística, xa que:

- introduce o galego en ámbitos de baixa presenza,
- vincúlao a experiencias de éxito académico,
- e reforza a súa utilidade práctica en contextos de alta esixencia cognitiva.

O proxecto *πlleite!* fomenta pois o galego oral en contextos reais e funcionais a través dos retos e das producións audiovisuais; incorpora as TIC como eixo central das actividades, tanto na elaboración de vídeos e pódcasts como na difusión dos materiais; e, a través da presenza dunha docente de Portugués no equipo, explora o vínculo coa lusofonía como vía para reforzar o prestixio e a proxección internacional do galego. Ademais, a colaboración con entidades da contorna, como o Concello de Negreira, reforza a dimensión comunitaria do proxecto.

3. Obxectivos

3.1 Obxectivos a curto prazo

- Incrementar o uso do galego na área de matemáticas.
- Mellorar a competencia oral en rexistros científicos.
- Fomentar o uso da lingua en contextos reais de aprendizaxe.
- Implicar activamente ao alumnado en dinámicas cooperativas.

3.2 Obxectivos a longo prazo

- Consolidar o galego como lingua habitual nas áreas STEM.
- Mellorar a percepción social do galego como lingua científica.
- Reforzar a autoestima lingüística do alumnado.
- Desenvolver un modelo transferible a outros centros e materias.

4. Actividades de dinamización da lingua galega

4.1 Propostas estratéxicas de actuacións a curto prazo

O proxecto estrutúrase en dúas liñas complementarias co obxectivo de garantir unha participación ampla e inclusiva. Por unha banda, desenvólvese o formato de concurso, dirixido ao alumnado que participa voluntariamente en equipos e que amosa unha maior motivación cara á resolución de retos matemáticos en contexto competitivo. Por outra, establécese unha segunda liña de intervención orientada á totalidade do alumnado na

que as actividades se trasladan á aula e se presentan cun enfoque máis aberto e menos competitivo.

Esta dobre estrutura permite atender á diversidade de perfís do alumnado, e ofrece oportunidades de participación tanto a quen se sente cómodo en dinámicas de competición como a quen prefire contornos máis guiados, cooperativos ou de menor exposición pública. Ao mesmo tempo, garante que a mensaxe central do proxecto —o galego como lingua válida para pensar e comunicar matemáticas— chegue de maneira efectiva a toda a comunidade educativa.

4.1.1 Desenvolvemento do concurso

Entre outubro e febreiro, cada mes propónselle ao alumnado que participa no concurso un reto matemático, organizado en tres niveis de dificultade: nivel 1 para 1.º e 2.º de ESO, nivel 2 para 3.º e 4.º de ESO, e nivel 3 para 1.º de bacharelato. Os equipos —formados por dúas ou tres persoas— acoden durante un recreo a un espazo habilitado, onde reciben unha folla co reto correspondente ao seu nivel e deben resolvelo nese tempo. Durante a resolución do reto, é condición indispensable que o debate e a argumentación se realicen en galego.

Ao inicio do curso, cada grupo recibe un carné no que se van rexistrando os desafíos superados. Ao primeiro equipo en resolver correctamente cada reto estámpaselle un carimbo mensual no carné e recibe un vale para a cafetería, co que se reforza a motivación inmediata e o clima lúdico da actividade.

Porén, o elemento central do concurso non é a rapidez, senón a explicación. Todos os equipos deben gravar un vídeo ou pódcast mensual no que expoñan, en galego, como abordaron o problema, que estratexias utilizaron e que conclusións acadaron. Este requisito transforma o reto matemático nun exercicio completo de comunicación científica, no que a lingua ocupa un lugar central.

Os traballos son avaliados segundo catro criterios:

- Rigor matemático (40 %)
- Claridade e soltura na explicación (25 %)
- Creatividade (10 %)
- Corrección lingüística (25 %)

A presenza explícita da corrección lingüística como criterio avaliable subliña a natureza do proxecto: non se trata só de facer ben matemáticas, senón de facelas ben en galego, con precisión terminolóxica, corrección gramatical e calidade expresiva. O equipo que acada a mellor puntuación global nos vídeos ou pódcasts na fase de centro recibe outro premio e pasa á final do concurso, que se describe máis adiante.

LIGAZÓNS

<https://www.edu.xunta.gal/centros/iesxulianmagarinos/node/1183>

<https://www.edu.xunta.gal/centros/iesames/taxonomy/term/126>

<https://www.youtube.com/@LinguaMagari%C3%B1a>

4.1.2 Desenvolvemento da actividade no 3.º trimestre

1- Coa colaboración dos departamentos de matemáticas dos centros implicados, fixaranse dous días no mes para distribuír os retos empregados no concurso nas aulas. En principio serán os segundos e cuartos venres dos meses de abril e maio e o segundo de xuño (os grupos que non teñan matemáticas en venres, trasladarano ao xoves ou luns). Distribuiranse por niveis tal e como se fixo durante os meses previos. Así, durante eses 5 venres, en todas as aulas, o alumnado desenvolverá o reto, empregando o galego, nun tempo limitado de 15 minutos. A continuación poñeranse vídeos e audios explicativos do reto realizados polo alumnado dos outros dous centros participantes. É dicir, o alumnado de cada aula escoitará a explicación que nos outros centros fixeron, en galego, da resolución do reto e votarase en cada aula a que consideraron máis clara e amena. Os audios ou vídeos que teñan máis votos por nivel recibirán un diploma.

2- Exposición da historia das matemáticas. Esta exposición estivo no Auditorio de Negreira durante a realización da final para que o alumnado que non estaba a competir puidese visitala e tomar notas para logo participar nun kahoot. Nesta segunda fase, a exposición vai rotar polos centros para que todo o alumnado poida acceder a ela. En cada centro farase tamén un kahoot nos arredores das Letras Galegas, para difundir a mensaxe de que **"O galego é lingua de letras e de números"**.

Ligazón Kahoot

4.2 Propostas estratéxicas de actuacións a longo prazo

Co obxectivo de garantir a continuidade e o impacto sostido do proxecto, prevese a súa consolidación como unha liña estable de traballo dentro dos EDLG en colaboración cos respectivos departamentos de Matemáticas dos centros participantes.

Así mesmo, procurarase a ampliación do proxecto a outras áreas de coñecemento para favorecer a transferencia do modelo a novos contextos. Neste sentido, o carácter intercentros de *πlleite!* constitúe unha base sólida para a creación dunha rede de colaboración que permita compartir recursos, experiencias e boas prácticas en dinamización lingüística.

Finalmente, promoverase a difusión do proxecto en espazos educativos e formativos, co fin de contribuír á súa replicación noutros centros da comunidade para reforzar o papel do galego como lingua válida para a aprendizaxe e a comunicación científica.

5. Organización, desenvolvemento e metodoloxía

A nivel organizativo, o proxecto é impulsado polos Equipos de Dinamización da Lingua Galega, en estreita colaboración co profesorado de Matemáticas. Esta coordinación resulta clave, xa que permite integrar a dimensión lingüística co rigor disciplinario, asegurando que as actividades sexan ao mesmo tempo relevantes desde o punto de vista matemático e significativas desde a perspectiva da normalización lingüística.

O desenvolvemento do proxecto baséase nunha planificación periódica das actividades, cun deseño progresivo que combina fases de participación voluntaria (concurso) con fases de extensión ao conxunto do alumnado. Esta organización facilita tanto a implicación do alumnado máis motivado como a chegada universal das propostas ao resto da comunidade educativa.

Desde o punto de vista metodolóxico, o proxecto susténtase en varios principios fundamentais:

- **Aprendizaxe baseada en retos**, que sitúa ao alumnado ante situacións problemáticas que requiren análise, razoamento e toma de decisións.
- **Aprendizaxe cooperativa**, que promove a interacción, o diálogo e a construción compartida do coñecemento, convertendo o galego na lingua natural de comunicación entre iguais.
- **Enfoque comunicativo da lingua**, no que o alumnado emprega o galego en situacións reais de produción oral, especialmente a través da elaboración de vídeos e podcasts explicativos.
- **Aprendizaxe significativa**, ao vincular o uso da lingua a tarefas con sentido dentro do proceso de aprendizaxe matemática.
- **Creación de comunidade e convivencia intercentros**, ao establecer un espazo compartido de encontro, colaboración e intercambio entre o alumnado e o profesorado dos tres centros participantes, fomentando o sentido de pertenza a un proxecto común e reforzando os vínculos entre comunidades educativas que comparten unha mesma realidade sociolingüística.

O proxecto *¡lleite!* deseñouse desde o principio con criterios de inclusión e equidade. A dobre estrutura de participación —modalidade competitiva voluntaria e modalidade de aula para todo o alumnado— garante que ningún perfil quede excluído, atendendo á diversidade de motivacións, capacidades e ritmos de aprendizaxe.

En canto á atención á diversidade funcional, os retos matemáticos están organizados por niveis (1.º-2.º ESO, 3.º-4.º ESO e 1.º de bacharelato), o que permite adaptar a esixencia cognitiva ao momento de maduración de cada grupo. Ademais, o formato audiovisual das producións —vídeo ou podcast— ofrécelle ao alumnado diferentes vías de expresión, e facilita a participación de quen presenta dificultades na comunicación escrita ou na exposición oral presencial.

Respecto á igualdade de xénero, o proxecto presta especial atención á presenza equilibrada de referentes femininos no ámbito das matemáticas e das ciencias, tanto nas actividades de aula como na exposición sobre a historia das matemáticas, onde se visibilizan de forma explícita as achegas de mulleres científicas. Esta dimensión reforza a mensaxe de que o galego é lingua de todos os saberes e de todas as persoas.

En conxunto, esta organización e metodoloxía favorecen a creación dun contexto educativo no que o galego se emprega de maneira natural, funcional e eficaz, consolidándose como lingua de pensamento, comunicación e aprendizaxe no ámbito científico.

6. Xestión e calendario

A xestión do proxecto realízase de maneira coordinada entre os Equipos de Dinamización da Lingua Galega dos centros participantes e o profesorado de matemáticas, que se encargan da planificación, organización e seguimento das distintas actividades.

Establécense reunións periódicas de coordinación para a elaboración dos retos, a organización das fases do concurso, o intercambio de materiais e a avaliación do desenvolvemento do proxecto. Así mesmo, realízase un seguimento continuo da participación do alumnado e do cumprimento dos obxectivos propostos.

O calendario de actuacións estrutúrase nas seguintes fases:

- **Setembro:** Reunións das coordinadoras de dinamización dos tres centros educativos, así como cos docentes dos departamentos de matemáticas para a planificación anual do proxecto.
- **Outubro–febreiro:** desenvolvemento do concurso mensual de retos matemáticos, con participación voluntaria do alumnado e elaboración de producións audiovisuais.
- **Marzo:** celebración da final intercentros coincidindo co Día de Pi, como peche da fase competitiva.
- **Abril–xuño:** extensión das actividades ao conxunto do alumnado mediante a realización de retos nas aulas, o visionado e valoración de explicacións doutros centros e o desenvolvemento de actividades complementarias como exposicións e propostas interactivas.

Esta planificación permite unha implementación progresiva do proxecto, ao combinar momentos de maior intensidade con fases de consolidación e difusión, co que se garante así o seu impacto na comunidade educativa.

7. Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto

Os recursos humanos implicados no proxecto organízanse do seguinte xeito:

7.1 Profesorado participante

Profesorado implicado	Funcións	Tarefas
Valentina Formoso Gosende	Coordinadora do EDLG IES Xulián Magariños	• Deseño e ideación do proxecto. • Coordinación xeral entre os centros participantes. • Impulso e dinamización da participación do profesorado de Matemáticas. • Organización e supervisión das sesións de realización dos retos. • Seguimento do desenvolvemento do proxecto e da participación do alumnado. • Organización de actividades complementarias, incluída a final intercentros. • Xestión de espazos e recursos necesarios para o desenvolvemento das actividades.
María D. Vilasó Martínez	Coordinadora do EDLG IESP de Ames	• Deseño e ideación do proxecto. • Coordinación xeral entre os centros participantes. • Impulso e dinamización da participación do profesorado de Matemáticas. • Organización e supervisión das sesións de realización dos retos. • Seguimento do desenvolvemento do proxecto e da participación do alumnado. • Xestión de espazos e recursos necesarios para o desenvolvemento das actividades. • Maquetaxe dos retos e elaboración de materiais do

		proxecto (soportes gráficos e elementos de difusión)
Milagros Diéguez Taboada	Coordinadora do EDLG IES do Milladoiro e profesora de Matemáticas	• Deseño e ideación do proxecto. • Coordinación xeral entre os centros participantes. • Impulso e dinamización da participación do profesorado de Matemáticas. • Organización e supervisión das sesións de realización dos retos. • Seguimento do desenvolvemento do proxecto e da participación do alumnado. • Xestión de espazos e recursos necesarios para o desenvolvemento das actividades. • Elaboración de retos matemáticos e deseño das probas da fase final. • Desenvolvemento de materiais específicos para a final, incluíndo recursos dixitais e audiovisuais orientados a unha dinámica tipo <i>escape room</i>.
Paula Sampedro Rodríguez	Profesora de Matemáticas do IES do Milladoiro	• Supervisión das sesións do concurso e proposta de retos para a fase final.
Carla Mara Nepomuceno Ferreira	Profesora de Portugués do IES do Milladoiro	• Supervisión das sesións do concurso.
Jesús Iglesias Torres	Profesor de Matemáticas do IESP de Ames	• Difusión da actividade. Proposta de retos e supervisión das sesións do concurso.

Concepción Leal Gómez	Profesora de Lingua Galega do IESP de Ames	• Supervisión das sesións do concurso.
Clara Lago Caamaño	Profesora de Lingua Galega do IESP de Ames	• Supervisión das sesións do concurso.
Anna Rodríguez Rodríguez	Profesora de Matemáticas do IES Xulián Magariños	• Difusión da actividade. Proposta de retos e supervisión das sesións do concurso.
Ana Pensado Louzao	Profesora de Matemáticas do IES Xulián Magariños	• Difusión da actividade. Proposta de retos e supervisión das sesións do concurso.
Félix Paz Castañal	Profesor de Matemáticas do IES Xulián Magariños	• Difusión da actividade. Proposta de retos e supervisión das sesións do concurso.
Paulo Rendo Martínez	Profesor de Matemáticas do IES Xulián Magariños	• Difusión da actividade. Proposta de retos e supervisión das sesións do concurso.
Alicia Rioboo Vidal	Profesora de Física e Matemáticas do IES Xulián Magariños	• Supervisión das sesións do concurso.

7.2 Alumnado participante

O proxecto ofértase ao conxunto do alumnado dos tres centros participantes, desde 1.º de ESO ata 2.º de bacharelato, en dúas modalidades complementarias: unha de carácter voluntario e competitivo, a través do concurso de retos matemáticos, e outra de carácter máis aberto e inclusivo, desenvolvida nas aulas co obxectivo de garantir a participación de todo o alumnado.

7.3 Outros membros da comunidade educativa

O proxecto conta tamén coa implicación doutros membros da comunidade educativa e da contorna. Os equipos directivos colaboran na organización e coordinación das actividades pois facilitan a xestión de espazos e tempos. Así mesmo, cóntase coa colaboración de entidades locais, como o Concello de Negreira, que cedeu o auditorio municipal para a celebración da fase final, contribuíndo ao desenvolvemento do proxecto e á súa proxección fóra do ámbito estritamente escolar.

8. Recursos materiais para o desenvolvemento do proxecto

Para o desenvolvemento do proxecto *ñlleite!* empréganse diversos recursos materiais, tanto físicos como dixitais, que permiten a súa implementación nas diferentes fases.

Entre os recursos utilizados destacan:

- Materiais impresos para a realización dos retos matemáticos.
- Dispositivos dixitais (móviles, ordenadores, tabletas) para a gravación de vídeos e pódcasts.
- Ferramentas e plataformas dixitais para a edición e difusión das producións do alumnado.
- Materiais de difusión e visibilización do proxecto (soportes gráficos, *roll-up*, bolsas e elementos asociados aos recoñecementos).
- Exposición sobre a historia das matemáticas empregada nas actividades complementarias.
- Recursos interactivos para o desenvolvemento de actividades como cuestionarios tipo kahoot.
- Espazos específicos para a realización das actividades, incluíndo aulas dos centros e o auditorio municipal empregado na fase final.

9 . Orzamento. Xustificación e desagregación

Concepto	Importe aprox.
Materiais impresos en color (retos, carnés, diplomas)	60 €
Soportes gráficos e <i>roll-up</i>	112 €
Recursos para a final (<i>escape room</i> etc.)	93,42 €

Premios (vales, xogos e bolsas)	727.06 €
Autobús	220 €
Merenda fase Final Intercentros (92 alumnos/as)	263 €
Animadores da xornada intercentros	525 €
Total	2000,48 €

10. Colaboracións con institucións, entidades, asociacións ou empresas

O proxecto *πlleite!* baséase nun modelo de colaboración intercentros que implica aos Equipos de Dinamización da Lingua Galega e aos departamentos de Matemáticas dos centros participantes, o que favorece a coordinación, o intercambio de recursos e a creación de dinámicas compartidas de innovación educativa.

Ademais, conta coa colaboración de entidades da contorna, como o Concello de Negreira, que cedeu o auditorio municipal para a celebración da fase final. Esta colaboración reforza a dimensión comunitaria do proxecto e contribúe á súa visibilidade e impacto máis alá do ámbito escolar.

11. Medidas de difusión do proxecto

11.1 Accións, canles ou vías, medios e formatos

A difusión do proxecto *πlleite!* realízase a través dunha combinación de accións presenciais e canles dixitais, co obxectivo de garantir a súa visibilidade e facilitar o acceso aos seus contidos.

Entre as principais accións de difusión destacan:

- Difusión entre o alumnado de cada centro por parte do profesorado dos departamentos de Matemáticas e dos Equipos de Dinamización correspondentes
- Publicación e intercambio dos vídeos e podcasts elaborados polo alumnado, como formato principal de comunicación do proxecto.
- Difusión a través das páxinas web e redes sociais dos centros participantes.
- Presentación das actividades e resultados no ámbito dos centros educativos.
- Organización de eventos específicos, como a final intercentros.
- Uso de materiais de difusión e soportes gráficos (exposicións, *roll-up* etc.) para lle dar visibilidade ao proxecto.

11.2 Alcance (no centro e na contorna)

No ámbito do centro, o proxecto alcanza tanto ao alumnado participante no concurso como ao conxunto do alumnado de secundaria e bacharelato, especialmente durante o terceiro trimestre, no que as actividades se desenvolven nas aulas. Así mesmo, contribúe a implicar o profesorado e o resto da comunidade educativa.

No ámbito externo, a dimensión intercentros favorece o intercambio de experiencias e a creación dun espazo compartido de aprendizaxe. Ademais, a colaboración con entidades da contorna e a realización de actividades en espazos externos, como o auditorio municipal, contribúen a ampliar o impacto do proxecto máis alá do ámbito escolar.

12 Plan de avaliación

12.1 Criterios e indicadores para a avaliación

A avaliación do proxecto realizarase de maneira continua ao longo do seu desenvolvemento, combinando indicadores cuantitativos e cualitativos que permitan valorar tanto a participación como a consecución dos obxectivos lingüísticos e educativos.

Entre os principais criterios e indicadores de avaliación destacan:

- **Participación do alumnado:** número de equipos participantes no concurso e grao de implicación nas actividades de aula.
- **Uso do galego:** frecuencia de uso da lingua galega nas interaccións orais durante a resolución dos retos e nas producións audiovisuais.
- **Calidade das producións:** nivel de corrección lingüística, claridade expositiva e adecuación ao rexistro científico nos vídeos e podcasts.
- **Competencia comunicativa:** capacidade do alumnado para explicar procesos matemáticos en galego de maneira estruturada e comprensible.
- **Seguimento do proxecto:** grao de cumprimento da planificación prevista e participación nas distintas fases.

Para a recollida sistemática desta información empregaranse os seguintes instrumentos:

- **Rúbrica de avaliación dos vídeos e podcasts,** con indicadores específicos para cada un dos catro criterios de valoración establecidos (rigor matemático, claridade expositiva, creatividade e corrección lingüística), que permitirá unha avaliación homoxénea e transparente das producións do alumnado nos tres centros.
- **Enquisa de valoración ao alumnado,** pasada ao inicio e ao remate do proxecto, para medir a evolución nas actitudes cara ao galego como lingua científica e o grao de satisfacción coas actividades.

- **Rexistro de participación mensual**, no que as coordinadoras de cada centro anotarán o número de equipos participantes en cada reto, o uso do galego observado nas sesións e as incidencias relevantes.
- **Memoria final do proxecto**, elaborada pola coordinadora xeral, que integrará os resultados dos instrumentos anteriores e avaliará o grao de consecución dos obxectivos propostos.

12.2 Impacto do proxecto na mellora do uso da lingua galega na comunidade educativa

O proxecto **πlleite!** ten un impacto significativo na dinamización do uso da lingua galega, ao incorporala de maneira efectiva a un ámbito no que tradicionalmente presenta menor presenza, como é o das matemáticas.

A súa implementación contribúe a aumentar o uso do galego en contextos de aprendizaxe científica ao favorecer que o alumnado o empregue como lingua de razoamento, comunicación e explicación. Ao mesmo tempo, promove unha mellora da competencia oral en rexistros formais e reforza a confianza do alumnado na súa capacidade para utilizar o galego en situacións académicas esixentes.

Así mesmo, o proxecto incide nas actitudes lingüísticas, ao asociar o uso do galego con experiencias positivas, colaborativas e de éxito, o que contribúe a mellorar a súa percepción social dentro da comunidade educativa.

En conxunto, **πlleite!** non só mellora competencias lingüísticas, senón que transforma a relación do alumnado co galego, convertendo cada reto matemático nunha oportunidade para vivir a lingua como algo propio, útil e con proxección de futuro.