



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DIDÁCTICA DE IDIOMAS EXTRANJEROS**

**Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés de estudiantes en
un centro de idiomas, Miraflores, 2021.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Didáctica de Idiomas Extranjeros**

AUTOR:

Gómez Román, David (ORCID: 0000-0003-1360-8894)

ASESORA:

Dra. Ibarguen Cueva, Francis Esmeralda (ORCID: 0000-0003-4630-6921)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación intercultural

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada principalmente a Dios, guía de mi vida, fuente de energía, vida, salud y voluntad para el logro de cada una de mis metas... A mis padres, por ser mi apoyo incondicional, por su amor y por creer siempre en mí, son una fuerza para continuar mi camino... A mis familiares y amigos, por estar siempre a mi lado en cada momento, cada problema, cada logro. Este va dedicado a todos ellos.

Agradecimientos

Ahora que tengo en mis manos el producto de esta experiencia de investigación, quiero agradecer a todas las personas que, de una forma u otra, hicieron posible obtener este logro, que estuvieron conmigo en los momentos más satisfactorios y en los más difíciles. A mis padres y familiares, amigos y compañeros. A la universidad, a mis docentes y asesores, a los participantes de la investigación. A todos, por el granito de arena que aportaron para la conquista de esta meta.

Índice de contenidos

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	III
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IV
LISTA DE TABLAS	V
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	9
III. METODOLOGÍA	24
3.1. Tipo y diseño de investigación	24
3.2. Operacionalización de las variables.....	25
3.3. Población, muestra, muestreo.....	25
3.5. Procedimientos.....	27
3.6. Método de análisis de datos.....	27
3.7. Aspectos éticos.....	28
IV. RESULTADOS.....	29
V. DISCUSIÓN.....	41
VI. CONCLUSIONES.....	45
VII. RECOMENDACIONES.....	46
Anexo	53

Lista de Tablas

	Pg
Tabla 1. Niveles de la variable breakout romos.....	33
Tabla 2. Distribución de frecuencias de las dimensiones de la breakout Romos.....	34
Tabla 3. Niveles de la variable aprendizaje del inglés	35
Tabla 4. Distribución de frecuencias de las dimensiones del aprendizaje del inglés	36
Tabla 5. Prueba de normalidad.....	38
Tabla 6. Prueba de variabilidad de la hipótesis general y específicas.....	39
Tabla 7. Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en el aprendizaje del inglés.....	40
Tabla 8. Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en la comprensión.....	41
Tabla 9. Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en la dimensión expresión.....	42
Tabla 10. Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en la dimensión interacción.....	43

Lista de Figuras

	Pg
Figura 1. Niveles de la variable breakout romos.....	33
Figura 2. Niveles de breakout rooms por dimensiones.....	35
Figura 3. Niveles de la variable aprendizaje del inglés	36
Figura 4. Niveles de la aprendizaje del inglés por dimensiones.....	36

RESUMEN

El objetivo de la investigación es determinar la influencia de los Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021. Investigación básica, con enfoque cuantitativo, de tipo correlacional causal y un diseño no experimental, que contempló el uso de las técnicas: una encuesta (cuestionario) y un test de inglés, aplicados a una muestra de 90 estudiantes de un centro de idiomas. Los instrumentos fueron validados por juicio de expertos y su confiabilidad fue valorada como alta, tanto para el que se enfoca a la medición de la variable uso del Breakout Rooms (Alfa de Cronbach: 0,960) como para el que se orienta al análisis del aprendizaje de inglés (Kuder-Richardson: 0,714). Los resultados obtenidos permiten concluir que existe una relación significativa, positiva y muy fuerte, de influencia entre el uso del Breakout Rooms y el aprendizaje de inglés en los estudiantes de un centro de idiomas, Miraflores, 2021 (Sig: 0,000 y R: 0,869), de lo que se deduce que mientras más alto sea el nivel de uso de los Breakout Rooms también resulta ser más alto el nivel de aprendizaje del inglés y la articulación de las competencias de comprensión, expresión e interacción.

Palabras clave: Breakout Rooms, aprendizaje del inglés, comprensión, expresión, interacción.

ABSTRACT

The objective of the research is to determine the influence of Breakout Rooms on the English learning of students in a language center, Miraflores, 2021. Basic research, with a quantitative approach, causal correlational type and a non-experimental design, which contemplated the use of the techniques: a survey (questionnaire) and an English test, applied to a sample of 90 students of a language center. The instruments were validated by expert judgment and their reliability was assessed as high, both for the one focused on measuring the variable use of Breakout Rooms (Cronbach's alpha: 0.960) and for the one oriented to the analysis of English learning (Kuder-Richardson: 0.714). The results obtained allow us to conclude that there is a significant, positive and very strong relationship of influence between the use of the Breakout Rooms and the learning of English in the students of a language center, Miraflores, 2021 (Sig: 0.000 and R: 0.869), from which it is deduced that the higher the level of use of the Breakout Rooms, the higher the level of English learning and the articulation of the comprehension, expression and interaction competencies (Sig: 0.000 and R: 0.869).

Key words: Breakout Rooms, English learning, comprehension, expression, interaction.

I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del idioma inglés en lo adelante (All) es crucial en un mundo cada vez más globalizado y que se estructura y organiza en torno a esta lengua. Siguiendo a Santana (2016), el inglés es el idioma que se puede encontrar en diversas áreas del conocimiento, el comercio, la tecnología, las ciencias y las artes a nivel mundial. Esto genera una brecha que divide a aquellas personas capacitadas en esta lengua y a aquellas personas que no, brecha que se ve reflejada en la posibilidad de optar por mejores empleos y mejor remuneración económica (Ureña y Ureña, 2016).

Al respecto, según el EF EPI (English Proficiency Index, 2020), Argentina (puesto 25) es el único país de Latinoamérica a nivel mundial que se encuentra en el nivel alto de competencia de inglés. Seguidamente, en el nivel moderado se encuentra Costa Rica (puesto 36), Chile (puesto 37), Paraguay (puesto 39), Cuba (puesto 41) y Bolivia (puesto 46). En el nivel bajo de competencia de inglés se encuentra a República Dominicana (puesto 48), Honduras (puesto 49), Uruguay (puesto 51), Brasil (puesto 53), El Salvador (puesto 56), Panamá (puesto 57) y finalmente Perú (puesto 59), solo por encima de Guatemala (puesto 64), Venezuela (puesto 67) y Nicaragua (puesto 73).

En esta línea, únicamente en el nivel latinoamericano, Perú se ubica en el puesto 10 de la región, siendo Lima, La Libertad y Arequipa las ciudades donde se tiene mejor competencia y dominio del idioma inglés. Asimismo, se ha encontrado que son los varones quienes tienen mayor dominio de la lengua extranjera en el territorio peruano. De igual manera, a nivel de Perú se reporta que, generacionalmente, la población entre los 26 – 30 años obtienen mejor puntuación en este ranking mundial.

Sin embargo, este panorama nos habla de una situación problemática en la cual los jóvenes peruanos se encuentran en desventaja dentro de la región en materia de competencia del idioma inglés en su forma escrita, hablada, de lectura y de comprensión. Ello, como se ha comentado en un inicio, se verá reflejado no solo en el acceso a menos puestos de trabajo sino también a un menor acceso a espacios de comercio, educación, tecnología y ciencias a nivel global.

En esta línea, se puede observar que en Latinoamérica se vienen implementando políticas públicas enfocadas en la promoción de la enseñanza del

inglés en los países que lo integran. Sin embargo, como se ha podido exponer, dichos esfuerzos no resultan suficientes frente a la competencia fuera de la región.

Al respecto, Ponce-Merino *et al.* (2019) mencionan que cuando los estudiantes ingresan a alguna institución de educación superior es posible que se enfrenten a algunos problemas relacionados a las competencias lingüísticas que han de alcanzar para graduarse y obtener su título universitario. Ello se vincula principalmente a la falta de continuidad en el aprendizaje de una segunda lengua y a la motivación por aprender un idioma extranjero.

Frente a este panorama, Rivas y Cuellar (2013), desde la experiencia en Venezuela, afirman que una de las problemáticas del déficit en la enseñanza de inglés en el subsistema de educación universitaria se debe a la desarticulación entre el contenido curricular y la puesta en práctica del contenido programático. A estos dos elementos, se suman el rol de docentes, estudiantes, enfoques metodológicos utilizados y recursos didácticos empleados.

En este sentido, como se verá más adelante, los Breakout Rooms suponen un recurso didáctico e innovador desde las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que supone la posibilidad de aprender inglés de una manera diferente y enmarcada en el contexto de educación virtual en el que se encuentran los espacios académicos actualmente debido a la pandemia por COVID-19.

En el contexto peruano, León *et al.*, (2015) refieren, según su estudio realizado en un grupo de 330 escolares cursantes de primer año de una universidad particular de Lambayeque, que existe un nivel muy bajo de competencias de la lengua inglesa a nivel universitario. Para el estudio, se utilizó la prueba de Quick Placement Test (QPT) diseñada por la Universidad de Cambridge y que cuenta con 60 preguntas divididas en dos partes y una duración de 30 minutos.

Cabe destacar de este estudio que ningún participante alcanzó el nivel intermedio, avanzado ni experto, siendo las de menor rendimiento las facultades de Humanidades y Ciencias Empresariales. Asimismo, se encontró una asociación entre el haber estudiado inglés previo al ingreso universitario y el ser de sexo masculino con un mejor rendimiento en la prueba.

En esta línea, García (2019) reporta, en base a su experiencia con en el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Ucayali, que existe influencia positiva en el uso de plataformas virtuales aplicadas al aprendizaje del idioma inglés

en lo adelante (AII). Ello se vio reflejado en la mejora del rendimiento en las cuatro dimensiones evaluadas de: Listening, Reading, Writing y Speaking, siendo estas dos últimas las dimensiones más difíciles y menos desarrolladas, según se reporta.

En contraste, el INEI (2017) afirma que solo el 40% de la población en Perú hace uso del internet con propósitos educativos y/o de aprendizaje. Ello a pesar de que en la última década se hayan venido dando diferentes incentivos para promover las TIC enfocadas a la educación.

Por tanto, es posible pensar que la problemática actual en materia de capacitación y competencias del idioma inglés en contextos educativos universitarios posee diferentes dimensiones y aristas que convendría tener en cuenta. Al respecto, se destacan las TIC como herramientas para poder hacer frente a esta problemática y suponen también una opción parcialmente viable en función de la metodología y del contexto en los cuales se planteen.

A nivel local, se encuentran algunas experiencias en los usos de las TIC aplicados al AII en un centro de idiomas localizado en Miraflores. Se observó que muchos estudiantes tienen algunas dificultades en el aprendizaje del inglés relacionados al desarrollo de sus habilidades al momento de realizar actividades de producción oral y escrita y también en la comprensión oral y de textos. Por otro lado, se suma el desconocimiento de las diferentes herramientas que son ofrecidas en los breakout rooms de blackboard collaborate. Luperdi (2018) comenta, en base a su estudio con un grupo de educandos (60), del segundo ciclo de las facultades de Derecho y de Ciencias Políticas de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, que tanto el dominio del docente como el uso adecuado de TIC mejoran significativamente el AII en los estudiantes de las carreras mencionadas. Por tanto, los aspectos antes mencionados, es de significativa importancia al momento de pensar en estrategias que busquen un aprendizaje más eficiente del idioma inglés dentro de las mallas curriculares universitarias.

En esta línea, Mori et al. (2020) refieren que actualmente en Perú existe una alta demanda del AII, el cual está íntimamente ligado a elementos de transferencia de contenidos y también a las experiencias a las cuales se ven expuestos los estudiantes. Sin embargo, la emergencia sanitaria producto de la COVID-19 ha

generado cambios en las prácticas acostumbradas, siendo crucial la migración a contextos de e-learning o también conocido como “aprendizaje electrónico”.

En adición, Calderón (2018), desde su experiencia relacionando el Blended-Learning con el All en educandos de la Universidad Peruana Los Andes, encontró que esta modalidad mixta entre sesiones sincrónicas y asincrónicas resulta beneficiosa en la adquisición del dominio de una lengua extranjera. Por tanto, como se mencionó anteriormente, no solo se trata de una cuestión de uso de las TIC 's sino también de las metodologías, enfoques y modelos de educación al momento de procurar una enseñanza eficaz y eficiente del idioma inglés en contextos universitarios.

Por lo expuesto, surge la necesidad de capacitar tanto a instituciones como a docentes y estudiantes en nuevas metodologías, herramientas y plataformas virtuales que permitan asumir estos nuevos retos y así poder adaptar en la práctica escolar y a la nueva modalidad en la que se encuentran las casas de estudios superiores por las restricciones sanitarias debido a la pandemia de COVID-19.

Al respecto, surge la posibilidad de hacer uso de las herramientas de Breakout Rooms y estrategias de la gamificación como alternativas viables para mejorar no el proceso que atañe el dominio del idioma inglés dentro de contextos universitarios, sino también como un elemento para poder hacer del contenido de educación virtual algo mucho más amigable para docentes, estudiantes y usuarios en general.

Manzano et al. (2019) afirman que la gamificación educativa en lo adelante (GE) supone el uso de los juegos en contextos educativos con el fin de fomentar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. En su experiencia con un grupo de 19 estudiantes de grado superior, se analizó el impacto que ofrece una propuesta didáctica basada principalmente en estrategias gamificadas y en aprendizaje cooperativo en tres dimensiones: la motivación, la creatividad y el flujo de aula.

Se concluye en este estudio que el aprendizaje cooperativo y el basado en proyectos, aunado a estrategias y actividades dinámicas pueden reforzar tanto las competencias curriculares como las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Estas estrategias y metodologías, aplicadas desde una plataforma de Breakout Rooms, permitiría trasladar estos potenciales beneficios educativos a la

educación virtual y en particular al aprendizaje del idioma inglés también en contextos universitarios digitales.

Al respecto, Moreno (2019) propone que una estrategia de gamificación basada en la preparación y ejecución de dos técnicas de Breakout educativos puede aumentar la motivación y la aprehensión de contenidos y competencias de un curso optativo de la mención en Lenguas Extranjeras (inglés) en el Grado en Educación Primaria de una universidad española. La autora concluye que estas estrategias basadas en la gamificación y en las herramientas de Breakout generan un aumento del nivel de motivación en los estudiantes universitarios y que favorecen el trabajo cooperativo, la adquisición de competencias y contenidos.

En la misma línea, Marin-Garcia et al. (2021) se cuestionan cuál termina siendo el rol de los docentes frente al uso de Breakout Rooms o “salas paralelas” desde su experiencia en la plataforma de MS TEAMS. En su estudio y en la línea de las estrategias de gamificación que se vienen comentando en párrafos anteriores, se refiere que mientras se ejecutan los Breakout Rooms en la clase sincrónica es posible optar por dos opciones.

Primero, se señala que es posible que el docente se quede en la sala general mientras los estudiantes se encuentran realizando las actividades propuestas en las salas paralelas; con ello, el docente se encuentra en un espacio central con la finalidad de absolver dudas y consultas.

Segundo, en caso no haya muchas dudas respecto a la actividad que se viene realizando en las salas paralelas, el docente puede entrar en las salas como observador silencioso (con la cámara y el micrófono apagado).

Estas dos opciones procuran el uso de la herramienta de Breakout Rooms como alternativa de gamificación, pero con una presencia constante de los docentes, sea desde una posición centralizada (opción 1) como una opción descentralizada (opción 2).

En adición a esto, siguiendo a Chandler (2016), el uso de Breakout Rooms en tutorías online sincrónicas resulta sumamente beneficioso al menos en pequeña escala. En su estudio, se identificaron puntualmente tres aspectos en los que esta herramienta resulta beneficiosa.

Primero, se comenta que estas herramientas favorecen y facilitan el aprendizaje colaborativo, además de promover la interacción entre tutorandos, lo cual es sumamente importante en contextos de educación virtual.

Segundo, los estudiantes pueden ingresar en las salas de tutorías y realizar otras actividades mientras se realiza la sesión. Sin embargo, al promover los Breakout Rooms se invita a los estudiantes a tener contacto uno a uno con sus compañeros, lo cual resulta beneficioso en la construcción de confianza y vínculo entre estudiantes.

Tercero, se identificaron beneficios en términos de empoderamiento estudiantil para poder contribuir en la realización de las sesiones y sobre los contenidos que se podían impartir en las sesiones.

De igual manera, se ha identificado que el éxito de los Breakout Rooms suelen depende de aspectos técnicos, del número de estudiantes y de las habilidades sociales y nivel de confianza de los mismo. De igual manera, resulta aún más significativo las habilidades y la confianza de quien conduce estas actividades.

En contraste, Castillo (2021) determinó en su estudio de gamificación y aplicación de actividades cooperativas mediante Breakout Rooms aplicadas a la enseñanza de inglés que no existe una influencia significativa entre el Cooperative Language Learning y las Reading Skills (comprensión lectora). En su estudio, para el cual participaron 40 personas pertenecientes al segundo semestre de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Técnica de Ambato en Ecuador, se les pidió a los participantes que hicieran algunas dinámicas en Breakout Rooms para luego compartir los aprendizajes en sesiones plenarias.

Con esto, siguiendo a Blanco (2000), se hace necesario continuar investigando la posible influencia que pueden tener las estrategias de gamificación, pero sobre todo los Breakout Rooms en el nivel educativo general y en el rol que juegan tanto la institución educativa, la tecnología disponible, los docentes y estudiantes como elementos importantes en el éxito o fracaso de los Breakout Rooms como herramientas de aprendizaje virtual en la adquisición del idioma inglés. Lo cual, como se expuso en un inicio, configura un conocimiento sumamente

importante tanto para el desarrollo profesional y académico como para el desarrollo personal de los estudiantes universitarios.

Dicho esto, el problema general estipulado para el siguiente estudio gira en torno a conocer: ¿Cuál es la influencia de los Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021?

A manera de justificación teórica, se encuentra que en la actualidad existe información limitada no solo en temas de aplicación de los Breakout Rooms en la enseñanza de inglés a nivel universitario sino también del rol que juegan los docentes, estudiantes y otros elementos en la ejecución de estas estrategias en contextos universitarios.

Sobre todo, resulta importante explorar este vacío del conocimiento para formular más y mejores estrategias y dinámicas de aprendizaje en contextos de educación virtual y enseñanza de idiomas extranjeros, que como se ha mencionado, resultas cruciales para llevarlos a la práctica en el campo laboral de los estudiantes.

De igual manera, desde la práctica docente, explorar nuevas metodologías y plataformas como los Breakout Rooms resulta sumamente importante para desarrollar el abanico de posibilidades que se les presentan a los estudiantes para el desarrollo de destrezas y habilidades. Así como también explorar la posibilidad de trasladar algo de la dinámica presencial que se ha perdido en la transición casi forzada a la educación virtual por la pandemia de COVID-19.

Por último, metodológicamente resulta importante no solo explorar y describir las posibilidades que nos brinda la herramienta de Breakout Rooms aplicadas a la educación de idiomas extranjeros desde una metodología cuantitativa sino también la posible relación que podría existir entre la aplicación de esta herramienta y progreso de las prácticas lingüísticas de comprensión oral y comprensión lectora, expresión oral y escrita de la lengua inglesa.

El objetivo general de esta investigación es: Determinar la influencia de los Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021. O_{E1} Determinar la influencia de los Breakout Rooms en la comprensión de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021. O_{E2} Determinar la influencia de los Breakout Rooms en la expresión de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021. O_{E3} Determinar la influencia

de los Breakout Rooms en la interacción de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores,2021.

La hipótesis general de esta investigación supone que: Los Breakout Rooms influyen favorablemente en el AI de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores,2021. H_{G1} Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la comprensión de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores,2021. H_{G2} Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la expresión de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021. H_{G3} Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la interacción de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito nacional, Huamán (2021) realizó una investigación que tuvo como objetivo analizar las causas del bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes peruanos de la Educación Básica Regular. Metodología de carácter cuantitativa basada en los indicadores de medición propuestos por el Ministerio de Educación para valorar las competencias de la enseñanza del inglés. Los resultados determinaron que, en el Perú, se reporta un bajo dominio de inglés de los jóvenes que culminan con éxito la Educación Básica Regular (EBR) a pesar de las horas de clases que se contemplan en la malla curricular del estado. Concluyó que el Estado peruano no ha logrado brindarles a los estudiantes de EBR un programa eficiente de formación en idioma inglés, así como tampoco se ha logrado promover programas de especialización o capacitación docente que apunten a lograr un mejor aprendizaje de este idioma.

Moreno (2021), realizó una investigación cuyo objetivo fue analizar las estrategias de enseñanza y el desarrollo de la habilidad oral del inglés a través de la tutoría en línea en modalidad sincrónica. Este estudio con enfoque cualitativo y de nivel descriptivo, en el que se detalla la forma como los docentes participantes desarrollan el proceso de enseñanza a través de las plataformas de videoconferencia en tiempo real para reforzar la expresión oral del idioma inglés. Los resultados evidenciaron que las estrategias de enseñanza para el desarrollo de la habilidad oral del inglés en esta modalidad sincrónica tienen un enfoque comunicativo. Concluyó que los debates y preguntas guiadas son técnicas efectivas para propiciar la práctica oral y promueve una retroalimentación más efectiva por ser inmediata.

Rivera (2021) efectuó una investigación que tuvo como objetivo determinar si el programa Speak Out influye en el incremento de la expresión oral del inglés de los estudiantes de un instituto privado del Perú. Fue un estudio aplicado y su diseño fue cuasiexperimental. Los resultados indicaron que el Programa Speak Out influye significativamente en el incremento de la Expresión oral del inglés de los estudiantes de un instituto privado del Perú, logrando una probabilidad menor al nivel de significancia ($p\text{-valor}^{**} < 0.000$) por lo que se aceptó la hipótesis de investigación. Concluyó que el programa Speak Out influye significativamente en

todos los aspectos relacionados a la expresión oral tales como la pronunciación, el vocabulario, la fluidez y la gramática respectivamente. Siendo así, que la pesquisa determino la importancia de esta innovación tecnológica para la enseñanza del idioma inglés.

García (2020) efectuó un estudio con el objetivo de explorar la influencia del uso de plataformas virtuales en el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés en Pucallpa. Fue una metodología cuantitativa de carácter exploratoria. Los resultados posteriores a las experiencias con cuatro habilidades como *Listening, Speaking, Reading* y *Writing*, encontraron que no solo un impacto positivo en el aprendizaje del inglés en los estudiantes sino también en la alfabetización digital tanto de docentes como de estudiantes, por tanto, es necesario combinar de manera eficiente los ejercicios, los métodos implementados y la forma en la cual se presentan los contenidos en la plataforma digital. Asimismo, se reporta que el trabajar con plataformas virtuales genera un nuevo canal de comunicación entre el docente, los estudiantes y entre los mismos estudiantes, ya que es mediada por entornos virtuales. Concluyó que resulta sumamente conveniente la implementación de programas que incluyan el uso de plataformas digitales de aprendizaje como una manera de facilitar el aprendizaje del idioma inglés.

Fernández (2019) realizó un estudio cuyo objetivo general fue analizar la implementación de un proyecto de innovación en docencia universitaria con el fin de conocer cómo la aplicación de la estrategia metodológica Learner-Created Materials (LCM), basada en el aprendizaje centrado en el alumno e inscrita en el aprendizaje colaborativo, influye en el trabajo asincrónico y sincrónico en un curso de inglés, con metodología de aula invertida, en una universidad privada de Lima. La metodología de investigación correspondió a un enfoque cualitativo dentro del método de Investigación acción. Los resultados determinaron un diagnóstico poco favorable y bajo en torno al dominio de inglés en estudiantes universitarios, por lo que es necesario empoderarse de entornos virtuales innovadores para facilitar las competencias de este idioma esencia en los ámbitos profesionales y laborales de los futuros profesionales. Concluyó que esta experiencia de innovación en la enseñanza-aprendizaje con la estrategia LCM da cuenta de que dicha estrategia posibilita la construcción del propio conocimiento en ambientes colaborativos y

fomenta el compromiso en los alumnos al potenciar recursos tecnológicos para flexibilizar procesos formativos e innovar.

Respecto al escenario internacional, siguiendo el informe de EF EPI (English Proficiency Index, 2020) ya antes mencionado, se afirma que cada vez es más frecuente ver cursos de inglés en los currículos educativos y programas de formación básica, debido a la importancia de su uso a nivel internacional en materia de comercio, tecnología, educación y conocimiento.

En la misma línea, aquellos países que ocupan los primeros puestos en comprensión y manejo del idioma inglés se encuentran en el continente europeo, en particular los países nórdicos de la región. En segundo lugar, a nivel continental, se encuentra Asia, con países como India, Malasia, China y Singapur que, debido a su importancia industrial y comercial, requieren profesionales capacitados en el idioma inglés. Es recién en el tercer lugar a nivel continental que se encuentra Latinoamérica. Sin embargo, en promedio el nivel del continente es medio y bajo, con algunas excepciones como Argentina, México, Puerto Rico y Brasil.

Al respecto, en el informe ya mencionado se comentó de que, en Latinoamérica, algunos gobiernos promovieron propuestas enfocadas en mejorar la calidad de la enseñanza del idioma inglés en escuelas públicas. Entre estas, se priorizaron programas de entrenamiento docente y metodologías enfocadas en la mejora y expansión del inglés como segunda lengua. Sin embargo, a casi cinco años de su creación, dichos programas no han tenido un impacto significativo en el aprendizaje de esta lengua.

Asimismo Rojas (2018) y en la línea de lo que se comentaba en un principio, existe evidencia sustancial que afirma que tener un buen manejo del inglés no solo brinda oportunidades de desarrollo profesional, económico, académico y tecnológico, sino que también forma parte de un fenómeno social característico de las economías emergentes. Es en este punto donde la enseñanza del inglés deja de ser un privilegio reservado para élites y minorías y se convierte en un tema de interés público y que debería verse reflejado en la agenda educativa y el desarrollo económico de las sociedades que apunten a un desarrollo sostenible y con enfoque social.

En contraste, Cronquist y Fiszbein (2017) afirmaron que en Latinoamérica el manejo del inglés como segunda lengua es bajo en comparación con el panorama

internacional. Se comenta que esto se puede deber a varios factores tanto de índole política, social, educativa como individual. Dentro de las cuales se destacan la limitada fracción de horas dedicadas a la instrucción de una segunda lengua en los currículos nacionales. Como consecuencia, se afirma que aquellos estudiantes que se interesan en aprender inglés de manera eficiente han de buscar centros especializados o institutos privados, haciendo del acceso al inglés un privilegio y no un derecho que forma parte de la educación básica de los países latinoamericanos.

En adición, según Carrier (2018), en Latinoamérica se le brinda valor e importancia al aprendizaje de la lengua inglesa, aunque este valor no se ve reflejado en la proposición de políticas públicas y políticas educativas enfocadas en el desarrollo de estas capacidades. Al respecto, se señalan algunos retos comunes en la región respecto al aprendizaje del inglés. Se comenta que uno de los principales retos de la región en materia de aprendizaje del inglés se enfoca en el impacto que tienen los docentes de inglés.

En este sentido, el nivel de expresión oral, escrita, de lectura y comprensión de los docentes influyó significativamente en la disposición para aprender de los estudiantes. Cabe resaltar que el dominio de los docentes en la región y en particular de los sectores de educación pública no es óptimo, siendo la expresión oral las capacidades menos desarrolladas y con mayor impacto en la experiencia de enseñanza-aprendizaje en el aula.

Asimismo, en la región latinoamericana existen retos a nivel de logística escolar, diseño del aula de clases, currículo educativo y diseño de las evaluaciones que tienen un impacto significativamente negativo en el aprendizaje de esta lengua extranjera.

Por último, Carrier (2018) también mencionó las problemáticas ligadas a las horas de clase, falta de exposición en idioma inglés fuera del aula, ausencia de herramientas de evaluación eficaces y desempeño docente en clase como factores que dificultan el desarrollo de aprendizaje del inglés. En la misma línea, se comenta que existe un factor político y social que influye de manera negativa en el aprendizaje del inglés en la región.

En la línea de lo que se comentó, Cronquist y Fiszbein (2017) realizó una comparación de la enseñanza del inglés respecto a cuatro puntos que poseen un impacto significativo en el aprendizaje de este idioma. Entre estos se encuentran

los estándares de aprendizaje, el fundamento legal que cada país otorga al tema, el rendimiento estudiantil respecto a su aprendizaje y sobre todo la cualificación de los docentes que enseñan inglés.

Asimismo Zouhri y Running (2021), los Breakout Rooms de Zoom son una herramienta de la educación virtual que ofrece una de las mejores maneras de construir conocimiento en equipos, a la vez que permite compartir, investigar, construir y presentar de manera colectiva un aprendizaje, si es que el método o enfoque correcto es aplicado. Más adelante se detallarán las dimensiones que se utilizaron para operacionalizar el uso de Breakout Rooms aplicados a los procesos de enseñanza.

Chandler (2016), los Breakout Rooms son espacios virtuales que están separados de la sala principal en una reunión virtual, son también conocidos como salas paralelas o partidas en español. Su función es poder dividir a grupos grandes en pequeños grupos de trabajo que comparten un mismo canal de audio y chat de texto. Con esto, siguiendo a la autora, se crea un espacio más privado que facilita el trabajo independiente y la interacción entre estudiantes.

En la misma línea, se afirma que esta herramienta permitió que los estudiantes se sientan más relajados, ya que sus discusiones y opiniones solo serán escuchadas por un pequeño grupo de personas además de que estas no serán grabadas. Al mismo tiempo, por parte del docente, este puede enviar mensajes a las salas paralelas y también existe la posibilidad de unirse a algunas de ellas si los estudiantes lo solicitan.

Para poder comprender la importancia y el rol de los Breakout Rooms en el aprendizaje del inglés en el aula es necesario comprender primero el paradigma educativo desde el cual se parte, entendiéndose primero la noción de gamificación.

Al respecto, Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez (2018) afirmaron que la gamificación hace referencia a la aplicación de estrategias lúdicas o de juego en espacios y entornos cuya naturaleza no siempre es lúdica. Esto con la finalidad de que los estudiantes puedan sentir motivación y con ello devenga un cambio en la conducta y posteriormente un aprendizaje significativo. Para ello, se hace uso de distintas estrategias y técnicas de juego que potencian la experiencia de los estudiantes y usuarios y procuran un aprendizaje que parta desde la experiencia lúdica en la cual se están viendo involucrados.

Cornella et al. (2020), la presencia de los materiales y las metodologías lúdicas son cada vez más comunes en los entornos educativos. Para lo cual es posible comprender este fenómeno desde dos formas o enfoques desde los cuales se emplean la lúdica en la enseñanza del inglés.

El primero es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) que consiste en hacer uso de los juegos y metodologías lúdicas para motivar aprendizajes significativos. Como parte de esto se tienen los Escape Rooms y los Breakout educativos. El segundo grupo engloba a aquellas prácticas de gamificación que se basan en utilizar elementos de juegos para diseñar experiencias de aprendizaje sin necesariamente tener componentes lúdicos pero que en su ejecución hacen uso de propuestas atractivas y que procuran motivar a los estudiantes. Siguiendo lo que nos plantea Cornella et al (2020) existen al menos siete características que conviene tener en cuenta al momento de gamificar los entornos de enseñanza y aprendizaje. En primer lugar, se resalta que las experiencias de gamificación de experiencias de aprendizaje han de tener un componente de diversión que haga que el jugador, usuario o alumno la pase bien y se divierta mientras desarrolla las actividades propuestas.

En segundo lugar, se propone que la motivación es clave en la construcción de entornos de aprendizajes desde la gamificación. Para ello, es importante tomar en cuenta algunos elementos como la curiosidad, el honor, la independencia, el idealismo, el romance, el poder, el contacto y estatus social, entre otros. Pero, sobre todo, se ha de tener en cuenta el nivel de competencia, el nivel de relación y la autonomía de quienes harán uso de estos entornos gamificados.

En tercer lugar, la narrativa es un aspecto que ha de tener continuidad y sentido a lo largo de la realización de las actividades propuestas. Se trata de realizar las actividades como si se contara una historia, con un inicio, un nudo y un desenlace. Si se desea complejizar en este punto, se proponen cinco etapas que van desde la llamada a la aventura, las pruebas iniciales, el objetivo a conseguir, el camino de regreso y la llegada a casa y la socialización en comunidad.

En cuarto lugar, las emociones como pilar de la experiencia lúdica enfocada en el aprendizaje y la enseñanza. Para ello será necesario procurar que los estudiantes o usuarios puedan sentir curiosidad, creatividad, sorpresa, alivio, alegría, emoción, satisfacción, orgullo, amor, asombro y admiración.

En quinto lugar, el progreso como mecanismo para mantener a los estudiantes enfocados en la tarea. Este punto, al igual que con la narrativa, supone un orden progresivo en el desarrollo de las actividades de gamificación. Será importante en este punto lidiar con la ansiedad y el aburrimiento del grupo de estudiantes.

En sexto lugar, encontramos a la tecnología como herramienta clave en la realización de procesos de aprendizaje gamificado. Pensemos en la amplia gama de posibilidades de gamificación que se puede encontrar en internet. Pero, sobre todo, se ha de tener en mente la aplicación de preguntas y respuestas y el entorno o plataforma desde la cual se está impartiendo las clases.

En séptimo lugar, se encuentra la diversidad de la experiencia, que apunta a que haya objetivos diversos en los cuales los usuarios o estudiantes puedan desarrollar sus capacidades. Tomemos por ejemplo las experiencias de logro, exploración, socialización e imposición a la cual estarán expuestos los estudiantes. Para este punto será importante ser conscientes de las singularidades en el aprendizaje de cada estudiante.

Marín-García et al (2021) comentó acerca de cómo utilizar los Breakout Rooms y cuál es el rol de los docentes en la aplicación de estas herramientas tecnológicas, que forman parte de los programas de videoconferencias disponibles en internet; en este caso en particular se trabajó con el programa MS Teams de la compañía Microsoft. A continuación, se sintetiza el uso de Breakout Rooms en tres tipos de aproximaciones que parten desde la experiencia de estos autores.

Primero, se destacó la necesidad de partir con un objetivo claro de la estrategia que se va a aplicar. En este momento, luego de haber explicado la actividad, aclarar las dudas y hacer explícito el objetivo de la actividad, se crean los Breakout Rooms y se dispone a dividir el grupo principal en salas paralelas. (Yang, Luo, & Sun, 2020)

Segundo, los autores mencionaron que es importante ser conscientes de los participantes en términos cuantitativos y cualitativos, lo cual implica saber cuántos participantes son en el grupo principal y cuántos participantes por salas paralelas se tendrán. Siguiendo a Yang et al (2020), es posible guiarse tanto del número de personas matriculadas como del tamaño mínimo de los grupos con los que se

desea trabajar. Al respecto, se comenta que es común tener de 15 a 20 salas paralelas cuando se trabaja con grupos de entre 50 a 60 participantes.

Tercero, se destacó sobre todo la metodología que se ha de emplear para las actividades propuestas al grupo. Para lo cual el rol del docente será sumamente importante para legitimar la validez de la metodología. Al respecto, los autores plantean dos opciones que podrían ayudar a guiar el rol docente en el uso de Breakout Rooms. La primera opción implica que el docente se quede en la sala principal y sean los estudiantes quienes vayan a hacer consultas al docente; por el contrario, en la segunda opción es el docente quien activamente se une a las diversas salas paralelas con la finalidad de absolver dudas y consultas de los estudiantes.

En la línea de Zouhri y Running (2021), como se mencionó anteriormente, el uso de Breakout Rooms se puede estudiar en torno a siete dimensiones o sub variables que permiten comprender la influencia de esta herramienta en los procesos de enseñanza.

La primera dimensión gira en torno al tamaño de los grupos de trabajo por cada Breakout Room. La segunda dimensión gira en torno al tiempo que se hace uso de la herramienta de Breakout Rooms. La tercera dimensión gira en torno a si el docente durante la sesión o clase se hace uso de las cámaras de video sincrónico. La cuarta dimensión gira en torno si los estudiantes durante la sesión o clase se hace uso de las cámaras de video sincrónico. La quinta dimensión gira en torno a si es que en algún momento se hizo uso de la opción de compartir la pantalla por parte tanto de docente como de estudiantes. La sexta dimensión gira en torno al nivel de especificidad de las tareas o actividades que el docente asignó a cada grupo o estudiante. La séptima dimensión gira en torno al nivel de presencia o implicancia del docente en los Breakout Rooms de los estudiantes.

Por otro lado, Cano (2021) se puso a prueba algunas estrategias de gamificación enfocadas en mejorar la facilidad de expresarse oralmente en inglés a través de la herramienta del *role playing* gamificada en entornos virtuales. Para ello, se destacan algunos elementos que resultan de suma importancia para el desarrollo de un inglés fluido.

Se destacó primero la importancia de la interacción y los procesos colaborativos que promuevan el diálogo entre estudiantes, lo cual implica no solo

que mejore la fluidez de su comunicación oral sino también el desarrollo de un mejor y más amplio vocabulario.

En segundo lugar, la autora destacó la importancia del uso de Breakout Rooms como herramienta para seccionar los grupos de trabajo que permitan la implementación del juego de roles como estrategia de gamificación. Es de destacar la importancia no solo del uso de herramientas innovadoras sino también de la estrategia con la cual se hacen uso estas herramientas.

En tercer lugar, se destacó la importancia del vocabulario técnico como parte de la estrategia y metodología de la gamificación en Breakout Rooms del juego de roles. En este sentido, el vocabulario propuesto ha de procurar el diálogo y la interacción de los estudiantes.

En cuarto lugar, fue importante tener en cuenta la plataforma virtual de aprendizaje que se va a utilizar, siendo las más usadas MS Teams, Zoom and blackboard collaborate ultra. De las cuales ambas poseen botones que dirigen directamente a la asignación de estudiantes y salas paralelas.

Respecto a la variable aprendizaje de inglés, el Consejo de Europa (2020), en particular el Marco común europeo de referencias para las lenguas (MCER), el proceso de aprendizaje de cualquier lengua, incluido el inglés, supone un proceso de aprendizaje, enseñanza y evaluación. Esto con la finalidad de que el usuario o aprendiente de lenguas pueda adquirir un idioma ajeno y que esto le permita ejercer con mayor libertad y eficiencia su rol como agente social plurilingüe y pluricultural en la comunidad.

Al respecto, a Beltrán (2017), habló del aprendizaje del inglés como una lengua extranjera se habla comúnmente de la adquisición de este idioma que resulta ajeno no solo a la lengua materna del estudiante sino también al contexto sociocultural en el cual realiza sus actividades cotidianas. Al respecto, se destaca que el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera ocurre generalmente en el aula de clases, el cual es un espacio en el cual se proponen un conjunto de actividades controladas que procuran que el estudiante adquiera la capacidad de comunicarse en este idioma.

Asimismo, se destacó la diferencia entre el aprendizaje de un nuevo idioma y la adquisición de un nuevo idioma. En este sentido, se menciona que el aprender una lengua extranjera supone un proceso de conocimiento y manejo de las reglas,

formas y modos de expresar ideas, emociones y acciones en otro idioma diferente al materno. Sin embargo, la adquisición de una lengua extranjera supone el proceso final del aprendizaje que permite a quien lo estudia a manejar este segundo idioma de la misma manera que con su lengua materna. Se añade que este proceso de transición del aprendizaje hasta la adquisición suele darse en ambientes de formación académica ya que en la vida cotidiana no es posible por la influencia constante de la lengua materna (Beltrán, 2017).

Para poder introducirse en el tema de aprendizaje del idioma inglés, Castro et al. (2020) propone la enseñanza de este idioma en tiempos de pandemia de COVID-19 en una universidad pública de Argentina.

Una de las cosas que se destacó primero es el paso de la presencialidad a la virtualidad, contexto en el cual la aplicación de estrategias de gamificación y herramientas de Breakout Rooms cobra mayor importancia. Para lo cual, se sigue a Peppino (2004) citado en Castro et al (2020), quien afirma que no solo es un mero cambio de herramientas técnicas sino también un cambio de paradigma educativo en el cual la forma y el contenido de lo que se aprende y se enseña ha de cambiar.

Al respecto, se pone especial énfasis en el rol que cumplen los docentes como agentes activos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo a De la torre y Violant (2002) citado en Castro et al (2020), estos han de cumplir al menos con tres roles: El primero presupone el dominio y conocimiento suficiente en la materia que se imparte; segundo, la manera en la que se presenta el contenido, la disposición de las clases, el contenido y la ejecución de las actividades; y tercero, que el docente posea motivación para seguir formándose y preparándose con la finalidad de mejorar la calidad de lecciones que imparte en un horario determinado.

Este enfoque centrado en el rol docente se vincula a la literatura vista en párrafos anteriores, donde se destaca por sobre todo el rol docente en la enseñanza y aprendizaje de inglés. En esta línea, Castro et al. (2020) apuntan a que este viraje hacia la educación virtual del inglés, así como en muchas otras materias, ha supuesto un reto muy importante para las instituciones educativas tanto públicas como privadas, pero por sobre todo ha supuesto una carga significativa en los docentes. Quienes han tenido que adaptarse rápidamente al manejo de TIC 's, metodologías y estrategias de educación virtual.

Moreno (2021), fue posible sintetizar los enfoques metodológicos en los cuales se enseña el inglés en al menos cuatro métodos puntuales.

En primer lugar, se encuentran los métodos de traducción, los cuales apuntan a enfocarse en textos escritos literarios que los estudiantes han de traducir haciendo uso de diccionarios o herramientas digitales. Asimismo, se procura que el estudiante aprenda rápidamente a familiarizarse con el vocabulario del inglés.

En segundo lugar, se encuentra el método directo o también llamado el método natural, haciendo alusión a que se centra en el lenguaje hablado cotidiano. Al respecto, este método se enfoca particularmente en que los alumnos aprendan el idioma asociando significado directamente de lo que puedan leer o escuchar de la lengua extranjera. Como es posible asumir, este método se centra en la expresión oral.

En tercer lugar, se encuentra el método audio lingual, el cual se enfoca en los patrones dentro de la oración y los sonidos. En este sentido, se centra en la fonética y la capacidad del alumno de sensibilizar su escucha al idioma inglés. Asimismo, se caracteriza por la repetición de *Listening* y *Speaking* y los modelos de prácticas solo en idioma inglés.

Finalmente, en cuarto lugar, se encuentra el método comunicativo, que ya se ha mencionado anteriormente y guiará este estudio. Este enfoque, que parte de principios humanistas, se enfoca en la interacción, comunicación auténtica y negociación del significado entre los alumnos y docentes del aula de clases. Se caracteriza principalmente en la comprensión del idioma inglés a través de la interacción activa de los estudiantes. Para ello se hace uso de juego de roles, juegos y espacios en blanco que busquen la interacción.

En relación a esto último, Hernández-Horta et al. (2018) comentan que, desde un enfoque centrado en el alumno, el uso de TIC 's resulta sumamente motivacional. No solo por la innovación por parte del docente, que asume su interés como algo valioso, sino porque en su experiencia cotidiana las TIC 's resultan familiares. Sin embargo, hay diferencias entre las tecnologías en general y aquellas tecnologías enfocadas en el aprendizaje. Es justamente en estas últimas donde toma particular relevancia los Breakout Rooms enfocados en el AII.

Hernández (2014), quien en su tesis doctoral menciona las cuatro destrezas del idioma inglés, se presentan las cuatro destrezas características implicadas en el aprendizaje del idioma inglés.

Primero, la comprensión auditiva (Listening), es definida como un proceso interactivo que implica percibir y construir mensajes a través de mecanismos cognitivos y afectivos, para lo cual es imprescindible comprender lo que los demás dicen antes de poder responder algo. Se comenta igualmente que en el pasado esta destreza era desdeñada hasta que, desde el paradigma comunicativo, como se mencionó antes, se comprendió su importancia en la adquisición del lenguaje.

Segundo, la expresión oral (Speaking), es definida como un proceso gradual y enfocado en la capacidad del estudiante para participar en discusiones, conversaciones y otras expresiones orales del lenguaje. Se comenta igualmente que desde el paradigma comunicativo esta es la habilidad más importante en la adquisición del lenguaje extranjero. Sin embargo, también se comenta que esta destreza supone un nivel de dificultad y exigencia significativos, por lo cual muchos estudiantes pueden sentirse desalentados o frustrados durante su adquisición.

Tercero, la lectura (Reading), es definida como un proceso interactivo que se desarrolla a la par y gracias al desarrollo de las dos destrezas anteriores. En otras palabras, comprender un texto escrito implica analizar información de manera eficaz haciendo uso de estrategias como el Skimming (leer de manera superficial) o el Scanning (leer de manera detenida). En este sentido, la lectura comprensiva implica cierto grado de inteligencia verbal para la interpretación de los textos. Al respecto, se comenta que los estudiantes suelen adquirir esta destreza sea por placer o por la necesidad de obtener información.

Cuarto, la escritura (Writing), es definida como una extensión de las tres destrezas anteriores. En este sentido, se destaca que la escritura es de suma importancia para poder consolidar la adquisición de las otras destrezas. Además, es posible catalogar distintos tipos de textos escritos en relación a su estructura, género, propósito e intencionalidad, para lo cual será necesario también ser conscientes de las reglas particulares de producción de cada uno de ellos.

Al respecto, se comenta que tanto leer como escuchar son habilidades de índole receptiva, mientras que las habilidades de hablar y escribir son habilidades de índole productiva que implican tanto reconocer los diferentes elementos del

inglés como también la habilidad de combinarlos de maneras diversas y creativas con la finalidad de construir un discurso y un texto propios; cabe destacar que estas cuatro habilidades comunicativas se usan generalmente de manera integrada en la cotidianidad una vez adquirida esta lengua extranjera (Hernández E. , 2014).

Al respecto, en su tesis para optar por el título de maestría en educación con mención en docencia universitaria, López (2019), hizo uso del método comunicativo para lograr que un grupo de adultos profesionales aumentara de manera significativa su nivel de inglés en términos de conversación y sobre todo en áreas de lectura, escritura, gramática y vocabulario. En este sentido, se define primero la noción de conversación como la capacidad de sostener en el tiempo un dialogo entre dos o más personas expresando pensamientos, ideas y sentimientos.

Escalona et al (2020), se destacó el aprendizaje cooperativo como un tipo de procedimiento que apunta al desarrollo de la competencia comunicativa del inglés en el sistema educativo cubano. Al respecto, se parte del enfoque comunicativo, que como ya se ha mencionado anteriormente, enmarca muchos de los estudios enfocados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. En tanto, se logró corroborar que los estudiantes de este estudio presentaban dificultades al momento de interactuar de manera oral entre ellos mismos y con los docentes, para lo cual se encontró que la aplicación de técnicas y métodos novedosos e interactivos desde el aprendizaje cooperativo supuso una mejora significativa a este problema.

En relación a esto, Fernández (2019), existió una influencia significativa entre el aprendizaje colaborativo y el trabajo asincrónico y sincrónico del inglés. Al respecto, se destaca el uso de las TIC 's como recurso para la socialización de los aprendizajes. Siendo así, se logró identificar que la estrategia puntual de Learner Created Materials (LCM) resultó beneficiosa para promover el aprendizaje colaborativo y la creación de un ambiente colaborativo que fomenta la interacción entre estudiantes y una mejora significativa en las cuatro habilidades de comunicación del inglés que se han detallado anteriormente.

En la línea de lo planteado por el Consejo de Europa (2020), según el MCER que se mencionó anteriormente, existen cuatro dimensiones o competencias comunicativas que suponen el dominio general de una lengua, entre ellas el inglés.

La primera dimensión gira en torno a la comprensión del idioma, que supone a su vez la comprensión a nivel oral, audiovisual y de lectura.

La segunda dimensión gira en torno a la expresión del idioma, que supone tanto la expresión a nivel oral como la expresión a nivel de escritura.

La tercera dimensión gira en torno a la interacción en el idioma, que supone la interacción oral, escrita y también en línea.

Siguiendo a Chávez-Zambrano et al (2017) es importante el aprendizaje y conocimiento del inglés en la educación superior. Al respecto, destaca cuatro aspectos en los cuales resulta particularmente importante comprender el idioma inglés en contextos universitarios.

Se destaca primero la posibilidad de aumentar la cooperación internacional entre países y universidades a través de becas y proyectos de investigación conjuntas con otros estudiantes e instituciones.

En este sentido se destaca en segundo lugar la cualidad de conectar mediante el lenguaje a estudiantes universitarios de contextos diferentes, pero de intereses similares a través de proyectos de investigación y desarrollo que se propongan acceder a financiamiento internacional; para lo cual se ha de tener también un buen dominio del inglés.

Tercero, se comenta que los estudiantes universitarios que tengan competencias en inglés pueden desarrollar empresas y procurar el auge en el sector turismo, ya sea desde un enfoque de desarrollo empresarial o a través de la migración.

Por último, se destaca que es posible para estos estudiantes puedan relacionarse con información que se encuentre en inglés en sus carreras, lo cual nutre sustancialmente el conocimiento que puedan tener y profundizar según sus campos.

En la línea de lo anterior, siguiendo a Carranza et al (2018), se buscó explorar no solo los beneficios que suponen el uso de herramientas, métodos y metodologías para el aprendizaje del idioma inglés haciendo uso de las TIC'S, sino también la percepción subjetiva de un grupo de estudiantes acerca del uso de estas herramientas en su proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Al respecto, se encontró que los estudiantes perciben de manera positiva el uso de las TIC 's como un apoyo para su aprendizaje del inglés. Asimismo, se

comenta que estos son conscientes de cómo estas herramientas procuran un mejor aprendizaje de esta lengua extranjera.

Sin embargo, también se ha encontrado que, si bien las TIC 's fomentan el aprendizaje, estas herramientas aún tienen un largo camino que recorrer para poder insertarse de manera completa en los entornos educativos, para lo cual es aún necesario repensar el uso de estas herramientas desde un enfoque participativo y lúdico; siendo sumamente importante, como se ha visto anteriormente, el empleo de estrategias desde la gamificación y los procesos de aprendizaje lúdicos.

Por tanto, es posible concluir que resulta de suma importancia seguir explorando metodologías y herramientas tecnológicas de la comunicación que permitan fomentar la interacción de los estudiantes en el aula y que se puedan dar procesos de socialización colaborativa que permitan un mejor aprendizaje en las cuatro dimensiones de la lengua inglesa. En este sentido, explorar el impacto e influencia que ha de tener el uso de las herramientas de Breakout Rooms en el AII en estudiantes universitarios es crucial para ampliar el conocimiento acerca de la influencia de las herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

III. METODOLOGÍA

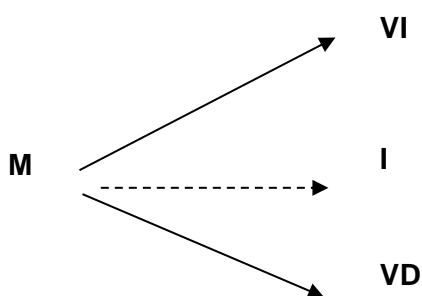
3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación corresponde al tipo básico y se enmarca dentro del enfoque metodológico cuantitativo, en el cual Monje (2011) se inspiró en la corriente filosófica positivista. Asimismo, este estudio se basó en la recolección de datos con el propósito de contrastar hipótesis (Carrasco, 2019). Además, el método hipotético deductivo, porque se establecieron hipótesis y éstas fueron comprobadas para así poder llegar a conclusiones (Hernández y Mendoza, 2018).

En esta línea, el tipo de investigación que guía este estudio es básico y correlacional causal. El cual busca principalmente determinar el grado en el cual dos o más variables varían en función de uno o varios factores concomitantes (Sánchez, 2018) En otras palabras, se busca establecer relaciones estadísticas entre fenómenos, sin asumir directamente que existe una relación de causa-efecto a priori.

En este sentido, el estudio tiene como finalidad determinar el grado de incidencia de los Breakout Rooms en el AI en un grupo de alumnos universitarios.

Este estudio es de **diseño** no experimental, por lo cual no se alteran o manipulan ninguna de las variables. Al respecto, siguiendo a Gómez (2006), los diseños no experimentales se limitan a observar y medir las variables sin necesidad de intervenir o modificar alguna de estas. De igual manera, siguiendo a Hernández et al (2014), esta investigación es de corte trasversal, debido a que se limita a describir y verificar la correlación entre las variables, recogiendo información en un solo momento y tiempo determinados previamente.



Denotación:

M: muestra

VI: Breakout Rooms

VD: Aprendizaje del idioma inglés

I: Influencia entre ambas variables

3.2. Operacionalización de las variables

Variable 1. Uso de Breakout Rooms

Zouhri y Running (2021), los Breakout Rooms de Zoom es una herramienta de la educación virtual que ofrece una de las mejores maneras de construir conocimiento en equipos, a la vez que permite compartir, investigar, construir y presentar de manera colectiva un aprendizaje, si es que el método o enfoque correcto es aplicado. Más adelante se detallarán las dimensiones que se utilizaron para operacionalizar el uso de Breakout Rooms aplicados a los procesos de enseñanza.

Se operacionalizó de acuerdo al cuestionario de Luperdi (2018), que consta de 20 ítems ordenados en función de las siete dimensiones del uso de Breakout Rooms, en una escala de Likert de cinco opciones de respuesta, así como el nivel y rango (Ver anexo 2).

Variable 2. Aprendizaje del idioma inglés

El Consejo de Europa (2020), en particular el marco común europeo de referencias para las lenguas (MCER), el proceso de aprendizaje de cualquier lengua, incluido el inglés, supone un proceso de aprendizaje, enseñanza y evaluación. Esto con la finalidad de que el usuario o aprendiente de lenguas pueda adquirir un idioma ajeno y que esto le permita ejercer con mayor libertad y eficiencia su rol como agente social plurilingüe y pluricultural en la comunidad.

Se operacionalizó de acuerdo al test de creación propia que gira en torno a las tres dimensiones del AII y que consta de 8 indicadores que se operacionalizan en 20 ítems que buscan medir el nivel de aprendizaje, con una escala de opción múltiple, así como el nivel y rango.

3.3. Población, muestra, muestreo

Siguiendo a Hernández et al. (2014), la población de un estudio es definida como la totalidad de elementos que componen en su conjunto el universo de las unidades de análisis. En estos términos, la población censal llamada así porque

emplea a toda la población de estudio según Valderrama (2014), estuvo conformada por 70 estudiantes que accedieron de manera voluntaria a participar de este estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

En concordancia de lo que plantea Tamayo (2004), la técnica de recolección de un estudio es definida como la parte operativa del diseño de una investigación y supone ser conscientes del procedimiento y las condiciones espacio temporales de la recolección de los datos. Al respecto, en este estudio se utilizó la encuesta como técnica de recolección de los datos; esta técnica se caracteriza por tener preguntas en una secuencia organizada y con una estructura particular.

En este sentido, el instrumento que se utilizó para realizar la recolección de datos para este estudio fue el cuestionario de elaboración adaptado. Este instrumento, según Meneses y Rodríguez (2011), implica que el investigador pueda enfocar su atención en algunos aspectos puntuales que se desean medir en unas condiciones previamente determinadas.

Para el presente estudio, se usó como instrumento un cuestionario adaptado por el autor que consta de 20 ítems con escala de Likert que van desde “nunca” que es (1), “casi nunca” que es (2), “a veces” que es (3), “casi siempre” que es (4) y “siempre” que es (5) (ver anexo 3).

La validez, para Fuentes (2020), es la capacidad del instrumento de investigación que mide lo que realmente se pretende medir. En el caso específico de este estudio, fue la validez que se determinó mediante juicio de expertos, a quienes se le suministró el cuestionario, los objetivos, matriz de operacionalización de variables y matriz de consistencia para realizar la validez de contenido, referido al grado en que el instrumento evalúa la variable en estudio, quienes emitieron observaciones, sugerencias y aprobación para su aplicación, los expertos: 1 metodólogo y 2 especialista en idioma Inglés los cuales aprobaron dicho instrumento para su aplicación. Se empleo el Alfa de Cronbach y se determinó la confiabilidad en la medición de las variables el uso de Breakout Rooms obteniendo como resultado un 0.846 es decir, confiable.

La segunda variable aprendizaje del idioma inglés, la técnica fue la evaluación y su instrumento el test que mide la variable aprendizaje de inglés, que

comprende un total de 20 ítems dirigidos al estudio de los aspectos: comprensión oral, comprensión audiovisual, comprensión de lectura, expresión escrita, expresión oral, interacción escrita e interacción oral (en línea).

Confiabilidad, aquella condición que aplicado el instrumento en diferentes momentos a la misma unidad de análisis los resultados serán los mismos (Fuentes, 2020), en este caso, la confiabilidad se determinó, ajustándose a los niveles de confiabilidad que va desde muy bajo =0 hasta Elevada =1, es decir mientras más se aproximen los resultados a el valor 1, el instrumento será muy confiable, altamente confiable o de elevada confiabilidad. La confiabilidad se determinó al aplicar el instrumento a una pequeña muestra, denominada prueba piloto a 20 estudiantes con iguales características a la muestra, a quienes se les entregó el instrumento, los resultados tratados bajo el método fueron medidos mediante el Coeficiente Kuder-Richardson, obteniendo una confiabilidad aceptable de 0,732 instrumento confiable

3.5. Procedimientos

Para realizar el procedimiento de recolección de la información se solicitó al director académico del centro de idiomas rector en mención la autorización correspondiente. En este documento se les explicó los objetivos y pretensiones de este trabajo de investigación y sobre los aspectos éticos y la confidencialidad de los estudiantes a quienes se les solicitó el llenado del cuestionario de recolección para que brinden la información requerida. A continuación, se recopilaron los datos recogidos y se procesaron en el Excel (Office 2019). Posteriormente, se analizaron estadísticamente con el uso del SPSS 26 para los análisis correlacionales y descriptivos de este estudio.

3.6. Método de análisis de datos

Los testimonios emanados por los estudiantes objeto de estudio, para el proceso y análisis estadístico; se presentaron en tablas de distribución en la V1 con 20 preguntas y la V2 con 20 preguntas cada una con su respectiva interpretación, primero la estadística descriptiva, consiste en efectuar caracterizaciones integrales y representaciones del contexto o fenómeno ocurrido (Sánchez, 2018), por cada variable de estudio, en una escala de medición ordinal, la misma que según

Hernández et al. (2014) se encarga de recolectar, clasificar, ordenar, analizar y representar un grupo de datos. Se aplicó la estadística inferencial, generación de resultados que se obtienen de la muestra, con operaciones estadísticas. (Sánchez, 2018).

Lo que permitió inferir conclusiones generales y predecir los datos recolectados por cada estudiante encuestado se trabajó, con el programa informativo Excel, codificando los resultados automáticos con apoyo de un formulario (Google form) , luego se exportó la información al software estadístico SPSS 26. Visualizar y analizar los testimonios por variable, análisis de hipótesis, preparar resultados para presentar mediante tablas, gráficos, figuras entre otros.

3.7. Aspectos éticos

Para mantener la calidad ética de esta investigación se contactó a los participantes de manera virtual en función a su disponibilidad y voluntad para participar del estudio. Asimismo, a cada participante se les presentó un consentimiento informado de participación, explicitando la naturaleza, objetivos y términos de la presente investigación, posteriormente se le solicitó que firmen si está de acuerdo con el contenido detallado en el documento. De igual manera, para cuidar la confidencialidad, los resultados obtenidos han sido utilizados únicamente para esta investigación y con fines netamente académicos.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

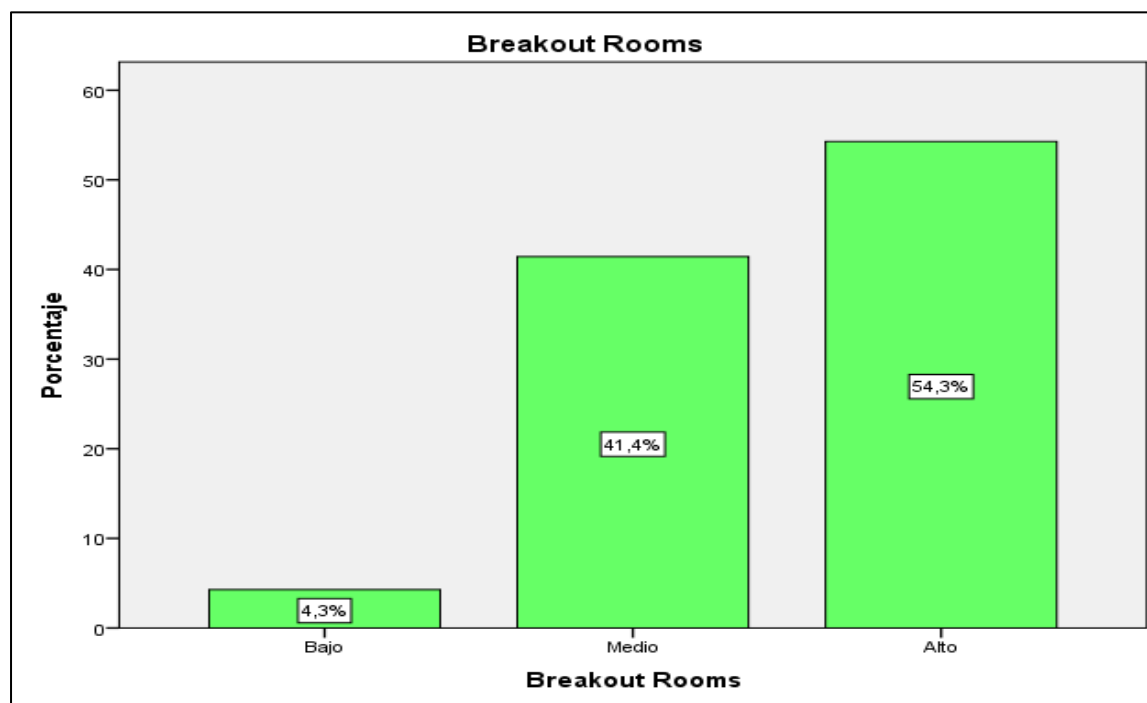
Tabla 1

Niveles de la variable breakout rooms

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	4,3
Medio	29	41,4
Alto	38	54,3
Total	70	100,0

Figura 1.

Niveles de percepción de la variable breakout rooms.



De los resultados que se aprecia en cuanto a los niveles de breakout rooms, se tiene que el nivel de medio con un 41,4% tiene el menor porcentaje en comparación al nivel de alto que presenta el 54,3%, en cuanto al nivel bajo es de 4,3%,

predominando el nivel alto para esta variable y podemos afirmar que el uso de breakout rooms en un centro de idiomas, Miraflores, 2021 es alto.

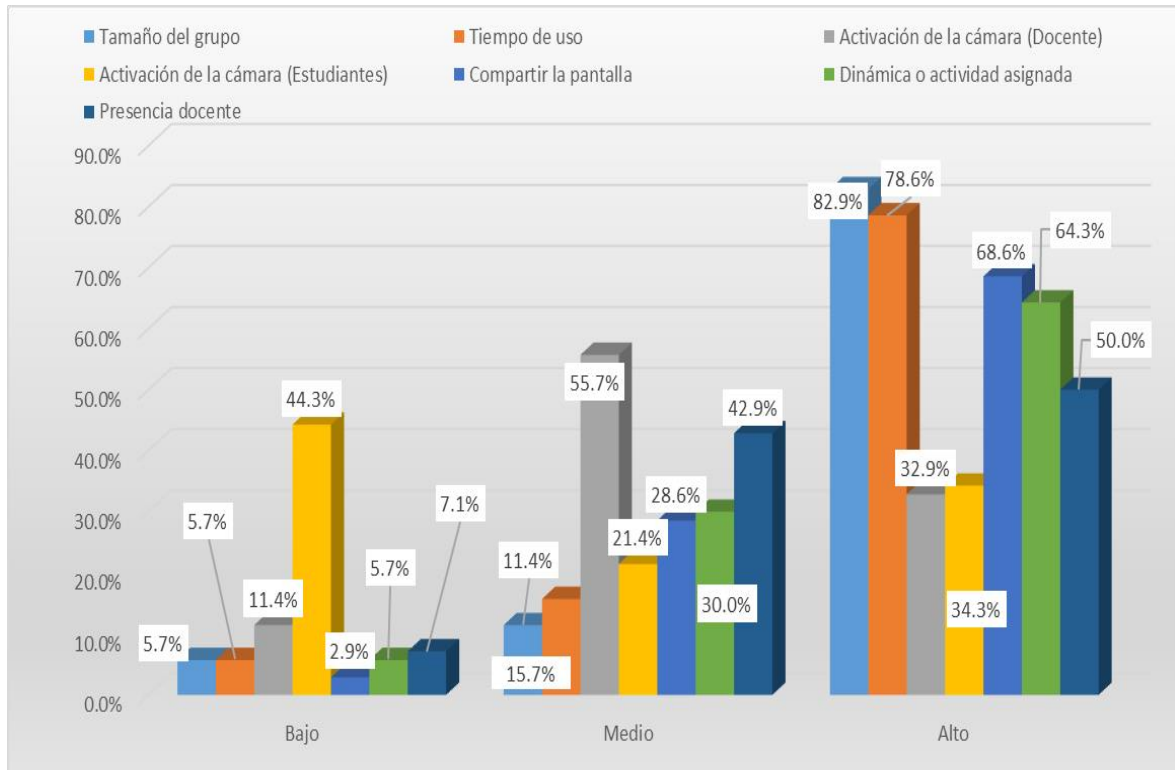
Tabla 2

Distribución de frecuencias de las dimensiones de la breakout romos

Dimensiones	Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Tamaño del grupo	Bajo	4	5.7%
	Medio	8	11.4%
	Alto	58	82.9%
Tiempo de uso	Bajo	4	5.7%
	Medio	11	15.7%
	Alto	55	78.6%
Activación de la cámara (Docente)	Bajo	8	11.4%
	Medio	39	55.7%
	Alto	23	32.9%
Activación de la cámara (Estudiantes)	Bajo	31	44.3%
	Medio	15	21.4%
	Alto	24	34.3%
Compartir la pantalla	Bajo	2	2.9%
	Medio	20	28.6%
	Alto	48	68.6%
Dinámica o actividad asignada	Bajo	4	5.7%
	Medio	21	30.0%
	Alto	45	64.3%
Presencia docente	Bajo	5	7.1%
	Medio	30	42.9%
	Alto	35	50.0%

Figura 2.

Niveles de breakout rooms por dimensiones



Interpretación:

Con respecto a la figura 2, se observa los porcentajes representativos por nivel, empezando por el nivel bajo se tiene a la dimensión activación de la cámara (estudiantes) con un 44,3%, el nivel medio para la dimensión activación de la cámara (docente) con un 55,7%. Finalmente, tenemos a la dimensión tamaño del grupo como la más representativa en el nivel alto con un 82,9%.

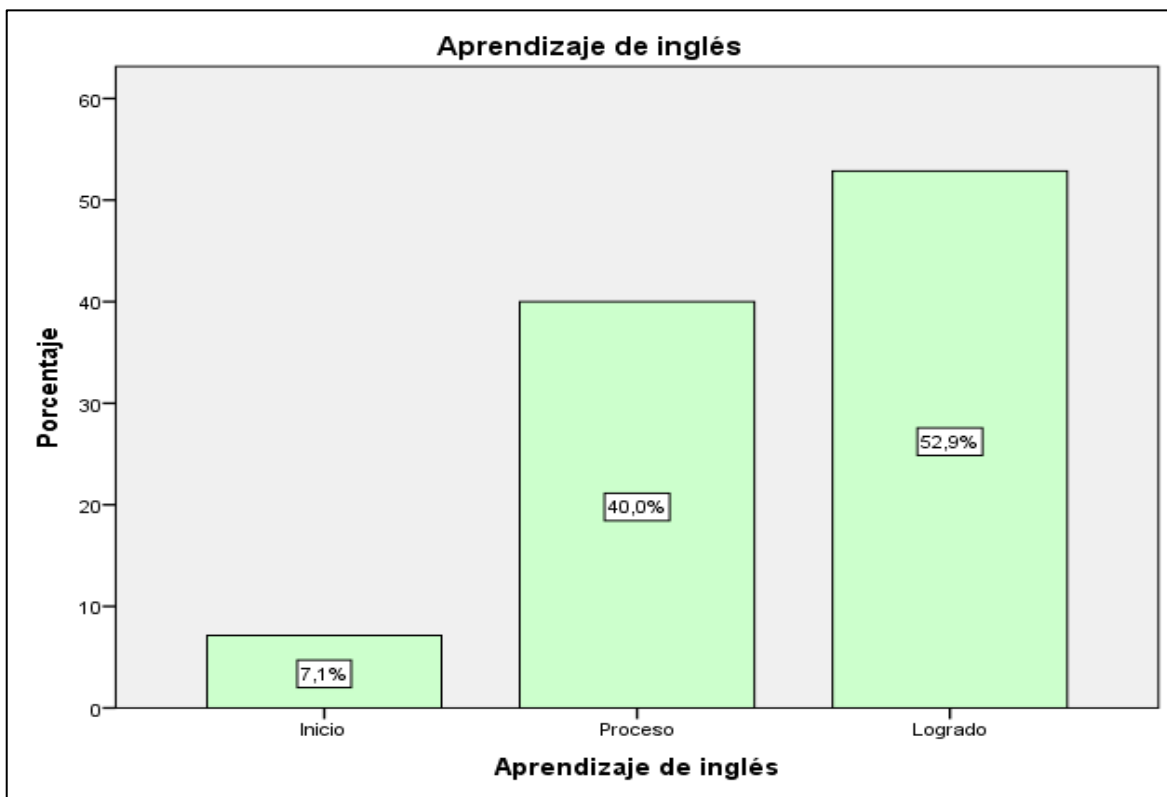
Tabla 3

Niveles de la variable aprendizaje del inglés

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	5	7,1
Proceso	28	40,0
Logrado	37	52,9
Total	70	100,0

Figura 3.

Niveles de la variable aprendizaje del inglés



Los niveles de aprendizaje del inglés, se tiene que el nivel de proceso con un 40,0% tiene el menor porcentaje en comparación al nivel de logrado que presenta el 52,9%, en cuanto al nivel inicio es del 7,1%. Lo cual infiere que la competencia

escrita inglés de los estudiantes tiene tendencia a ser lograda en la institución estudiada.

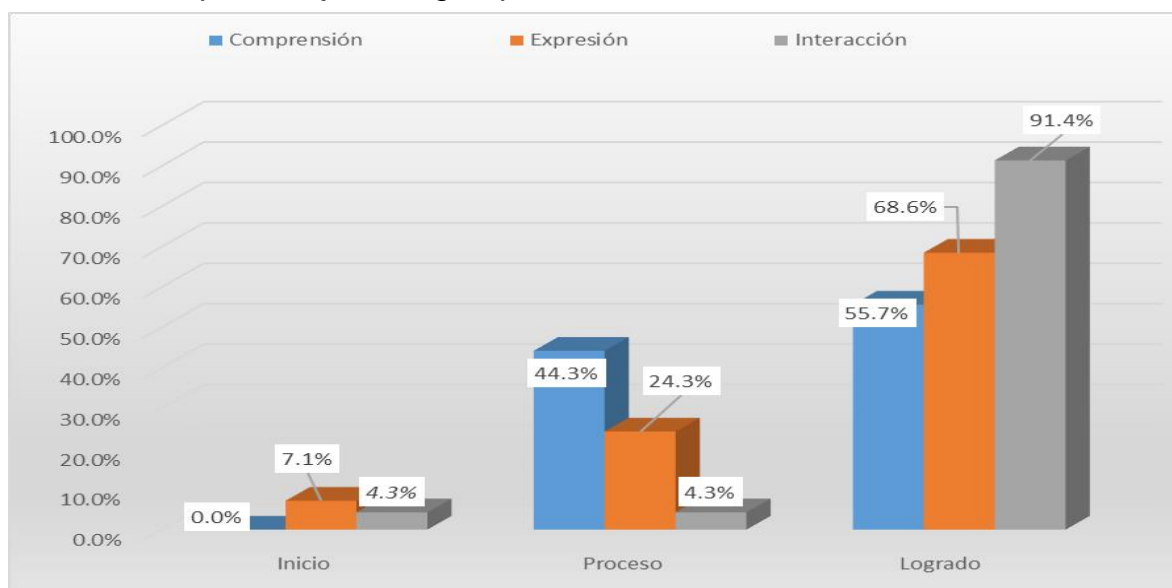
Tabla 4

Distribución de frecuencias de las dimensiones del aprendizaje del inglés

Dimensiones	Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Comprensión	Inicio	0	0.0%
	Proceso	31	44.3%
	Logrado	39	55.7%
Expresión	Inicio	5	7.1%
	Proceso	17	24.3%
	Logrado	48	68.6%
Interacción	Inicio	3	4.3%
	Proceso	3	4.3%
	Logrado	64	91.4%

Figura 4.

Niveles del aprendizaje del inglés por dimensiones



Interpretación:

Con respecto a la figura 4, los valores más representativos por cada nivel, se tiene, dimensión expresión en el nivel de inicio con el 7,1% del total, la dimensión

representativa expresión con el 44,3% en el nivel de proceso y la dimensión interacción con un 91,4% nivel logrado.

4.2. Resultados correlacionales

Prueba de normalidad

Para la presente investigación dependiendo del diseño que es del tipo no experimental-descriptivo para poder estudiar la influencia que tiene la variable independiente sobre la dependiente utilizamos la prueba ordinal siempre y cuando las variables y dimensiones estudiadas no tengan distribución normal esto significa que tras realizar la prueba de normalidad debemos considerar la prueba de Kolmogórov-Smirnov dada que la muestra es igual que 70, en esta prueba el p-valor debe ser menor a 0,05 para continuar con el análisis inferencial.

Tabla 5

Prueba de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Breakout rooms	,347	70	,000	,710	70	,000
Competencia escrita de inglés	,334	70	,000	,731	70	,000
Comprensión	,369	70	,000	,632	70	,000
Expresión	,419	70	,000	,636	70	,000
Interacción	,527	70	,000	,312	70	,000

Corrección de significación de Lilliefors

Teniendo en cuenta la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, se observa que tanto las variables breakout rooms como la variable aprendizaje del inglés y dimensiones presentan significancias todas menores a 0,05 por lo cual se concluyó que no presentan distribución normal, es decir se debe utilizar una prueba no paramétrica, para esta oportunidad se utilizará la prueba ordinal para medir el nivel de influencia que tiene la variable independiente sobre la dependiente.

Tabla 6*Prueba de variabilidad de la hipótesis general y específicas*

Hipótesis	VARIABLES	Logaritmo de verosimilitud	Chi-cuadrado	Sig. bilateral	Pseudo Cuadrado de Nagelkerke	% de influencia x 100%
Hipótesis general	Breakout rooms* Aprendizaje del inglés	23,815	42.621	,000	,548	54,8%
Hipótesis específica-1	Breakout rooms * Comprensión	6,478	43,858	,000	,623	62,3%
Hipótesis específica-2	Breakout rooms * Expresión	19,223	6,094	,014	,105	10,5%
Hipótesis específica-3	Breakout rooms * Interacción	11,969	7,837	,005	,210	21,0%

Como primer paso se observa la significancia bilateral de cada variable y dimensión estudiada, valor arrojado al conocer el chi-cuadrado de cada componente, permitiéndonos así al ser el p-valor <0,05 decir que existe una dependencia entre la variable independiente con la dependiente y dimensiones.

Realizado el análisis en la hipótesis-general se ha demostrado que la variable breakout rooms presentó una considerable variabilidad sobre la variable aprendizaje del inglés del 54,8% de acuerdo con el índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,548 y al p valor de 0,000. En la hipótesis-específica-1 se ha demostrado que la variable breakout rooms presentó una considerable variabilidad sobre la dimensión comprensión del 62,3% de acuerdo al índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,623 y al p valor de 0,000; En la hipótesis-específica-2 se ha demostrado que la variable breakout rooms presentó una baja variabilidad sobre la dimensión expresión del 10,5% de acuerdo al índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,105 y al p valor de 0,015; Finalmente, en la hipótesis-específica-3 se

ha demostrado que la variable breakout rooms presentó una baja variabilidad sobre la dimensión interacción del 21,0% de acuerdo al índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,210 y al p valor de 0,005.

Hipótesis general

Ho: Los Breakout Rooms no influyen favorablemente en el aprendizaje de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

H1: Los Breakout Rooms influyen favorablemente en el aprendizaje de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

Tabla 7

Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en el aprendizaje del inglés.

		Intervalo de confianza al 95%						
		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[V2 = 1]	4,191	1,251	11,217	1	,001	1,738	6,643
	[V2 = 2]	7,962	1,487	28,660	1	,000	5,047	10,877
Ubicación	V1	3,252	,583	31,167	1	,000	2,110	4,394

Función de enlace: Logit.

Los resultados en conjunto que se tiene en la tabla 7, se muestran los coeficientes de la expresión de la regresión con respecto al aprendizaje del inglés se asumirá para la comparación al nivel inicio (1) y proceso (2), no influye en el caso de logrado (3), en cuanto a las breakout rooms (probabilidad de ocurrencia) al ser considerado el coeficiente positivo (3,252), con p valor de (0,000) significativo. La influencia es reforzada por los valores de Wald de 31,167 mayor a 4. Las breakout rooms y el aprendizaje del inglés tienen un valor positivo (función creciente) es decir, tienen una probabilidad creciente de ocurrencia, es decir, mientras más alto sea el uso de las breakout rooms, el aprendizaje del inglés será lograda.

Hipótesis específica 1

Ho: Los Breakout Rooms no influyen favorablemente en la comprensión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

H1: Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la comprensión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

Tabla 8

Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en la comprensión.

		Intervalo de confianza al 95%						
		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D21 = 2]	9,016	1,802	25,034	1	,000	5,484	12,548
Ubicación	V1	3,720	,717	26,894	1	,000	2,314	5,126

Función de enlace: Logit.

Los resultados en conjunto que se tiene en la tabla 8, se muestran los coeficientes de la expresión de la regresión con respecto a la dimensión comprensión, se asumirá para la comparación al nivel proceso (2), no influye en el caso de inicio (1) ni logrado (3), en cuanto a las breakout rooms (probabilidad de ocurrencia) al ser considerado el coeficiente positivo (3,720), con p valor de (0,000) significativo. La influencia es reforzada por los valores de Wald de 26,894 mayor a 4. Las breakout rooms y la dimensión adecua el texto en inglés tienen un valor positivo (función creciente) es decir, tienen una probabilidad creciente de ocurrencia, es decir, mientras más alto sea el uso de las breakout rooms, la dimensión comprensión estará como logrado.

Hipótesis específica 2

Ho: Los Breakout Rooms no influyen favorablemente en la expresión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

H1: Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la expresión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

Tabla 9

Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en la dimensión expresión.

							Intervalo de confianza al 95%	
		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D22 = 1]	,042	1,105	,001	1	,970	-2,123	2,207
	[D22 = 2]	1,962	1,102	3,167	1	,075	-,199	4,123
Ubicación V1		1,119	,449	6,204	1	,013	,239	2,000

Función de enlace: Logit.

Los resultados en conjunto que se tiene en la tabla 9, se muestran los coeficientes de la expresión de la regresión con respecto a la dimensión expresión, se asumirá para la comparación al nivel inicio (1) y proceso (2), no influye en el caso de logrado (3), en cuanto a las breakout rooms (probabilidad de ocurrencia) al ser considerado el coeficiente positivo (1,119), con p valor de (0,013) significativo. La influencia es reforzada por los valores de Wald de 6,204 mayor a 4. Las breakout rooms y la dimensión expresión tienen un valor positivo (función creciente) es decir, tienen una probabilidad creciente de ocurrencia, es decir, mientras más altas sea el uso las breakout rooms, la dimensión expresión estará como logrado.

Hipótesis específica 3

Ho: Los Breakout Rooms no influyen favorablemente en la interacción de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

H1: Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la interacción de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

Tabla 10

Estimación de parámetros para la prueba de breakout rooms en la dimensión interacción.

						Intervalo de confianza al 95%		
		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D23 = 1]	1,269	1,675	,574	1	,449	-2,013	4,552
	[D23 = 2]	2,132	1,678	1,615	1	,204	-1,156	5,420
Ubicación	V1	2,042	,818	6,237	1	,013	,439	3,645

Función de enlace: Logit.

Los resultados en conjunto que se tiene en la tabla 10, se muestran los coeficientes de la expresión de la regresión con respecto a la dimensión interacción, se asumirá para la comparación al nivel inicio (1) y proceso (2), no influye en el caso de logrado (3), en cuanto a las breakout rooms (probabilidad de ocurrencia) al ser considerado el coeficiente positivo (2,042), con p valor de (0,013) significativo. La influencia es reforzada por los valores de Wald de 6,237 mayor a 4. Las breakout rooms y la dimensión interacción tienen un valor positivo (función creciente) es decir, tienen una probabilidad creciente de ocurrencia, es decir, mientras más alto sea el uso las breakout rooms, la dimensión interacción estará como logrado.

V. DISCUSIÓN

El objetivo general de la investigación es: Determinar la influencia de los Breakout Rooms en el AII de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021. Para establecer la relación encontrada entre cada una de las dimensiones de las variables: Breakout rooms y Aprendizaje del inglés. Esta investigación se justificó teóricamente, por las definiciones recientes de la teoría relacionadas con las variables que fueron materia de estudio, concerniente al principal problema de la institución en estudio que fue materia de análisis e investigación. En lo metodológico, la actual investigación ayudará a la construcción y elaboración de instrumentos de medición, en la recaudación de datos, el cual servirá de referente a investigaciones con esta temática.

De igual manera se justificó desde lo práctico, porque el estudio aportará datos mediante la contrastación de teorías y resultados obtenidos, para entender la problemática de la realidad existente de las variables en estudio, tomando decisiones para que los colaboradores de la institución en estudio puedan desarrollar acciones para las mejoras del inglés con estrategias y actividades que permitan alcanzar objetivos y metas institucionales y finalmente desde una perspectiva social, aportará información confiable para consolidar el aprendizaje del idioma inglés en las instituciones escolares para actuar en el medio social en el cual se desenvuelven.

Los cuestionarios utilizados fueron diseñados para un centro de idiomas, Miraflores, 2021, validado por 3 expertos: 01 de la Universidad Cesar Vallejo (asesor) y 2 expertos en el idioma inglés, aprobado y posteriormente aplicado a una prueba piloto para el cálculo de la confiabilidad, 0.846 de alfa de Cronbach para el cuestionario Breakout Rooms y 0,732 para el cuestionario Aprendizaje del Inglés. Tomando en cuenta los resultados de la **Hipótesis general** breakout rooms presentó una influencia considerable sobre la variable AII de acuerdo con el índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,548 y al p valor de 0,000. La influencia es reforzada por los valores de Wald de 31,167 mayor a 4.

Resultados que se relacionan con el estudio Zouhri y Running (2021), al afirmar que los Breakout Rooms de Zoom es una herramienta de la educación virtual que ofrece una de las mejores maneras de construir conocimiento en equipos, a la vez que permite compartir, investigar, construir y presentar de manera colectiva un aprendizaje. De igual manera, Rivera (2001). Cuyos resultados indicaron que el Programa Speak Out influye significativamente en el incremento de la Expresión oral del inglés de los estudiantes de un instituto privado del Perú, logrando una probabilidad menor al nivel de significancia ($p\text{-valor}^{**}<0.000$) y concluyó que el programa Speak Out influye significativamente en todos los aspectos relacionados a la expresión oral tales como la pronunciación, el vocabulario, la fluidez y la gramática respectivamente. Siendo así, que la pesquisa determinó la importancia de esta innovación tecnológica para la enseñanza del idioma inglés.

Resultados que se sustentan en los hallazgos de García (2020) quien reporta que el trabajar con plataformas virtuales genera un nuevo canal de comunicación entre el docente, los estudiantes y entre los mismos estudiantes, ya que es mediada por entornos virtuales. Concluyó que resulta sumamente conveniente la implementación de programas que incluyan el uso de plataformas digitales de aprendizaje como una manera de facilitar el aprendizaje del idioma inglés. Por su parte, Moreno (2021), concluyó que los debates y preguntas guiadas son técnicas efectivas para propiciar la práctica oral del inglés y promover una retroalimentación más efectiva por ser inmediata, lo que sugiere que en la actualidad cualquier tipo de actividad o estrategia implementada por el docente para llevar a la práctica el proceso escolar tiene mucha significancia en el AII.

En cuanto a la **hipótesis-específica-1** se ha demostrado que la variable breakout rooms presentó una influencia considerable sobre la dimensión comprensión, de acuerdo al índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,623 y al p valor de 0,000. La influencia es reforzada por los valores de Wald de 26,894 mayor a 4. Resultados que se fundamentan en la posición de Chandler (2016), quien manifiesta que, los Breakout Rooms son espacios virtuales que están separados de la sala principal en una reunión virtual, son también conocidos como salas paralelas o partidas en español. Su función es poder dividir a grupos grandes

en pequeños grupos de trabajo que comparten un mismo canal de audio y chat de texto, se crea un espacio más privado que facilita el trabajo independiente y la interacción entre estudiantes.

En la misma línea, se afirma que esta herramienta ofrece a los estudiantes condiciones para hacerlos sentir más relajados, ya que sus discusiones y opiniones solo serán escuchadas por un pequeño grupo de personas además de que éstas no serán grabadas. Por otra parte, el docente, puede enviar mensajes a las salas paralelas y también existe la posibilidad de unirse a algunas de ellas si los estudiantes lo solicitan con el propósito de fortalecer la comprensión del inglés en los estudiantes.

En contraste, Cronquist y Fiszbein (2017) afirman que en Latinoamérica el manejo del inglés como segunda lengua es bajo en comparación con el panorama internacional. Se comenta que esto se debe a varios factores tanto de índole política, social, educativa como individual. Dentro de las cuales se destacan la limitada fracción de horas dedicadas al dominio de una lengua extranjera en los currículos nacionales. Como consecuencia, se afirma que aquellos estudiantes que se interesan en aprender inglés de manera eficiente han de buscar centros especializados o institutos privados, haciendo del acceso al inglés un privilegio y no un derecho que forma parte de la educación básica de los países latinoamericanos.

En cuanto a la **hipótesis-específica-2** se ha demostrado que la variable breakout rooms presentó una baja influencia sobre la dimensión expresión, de acuerdo al índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,105 y al p valor de 0,015 La influencia es reforzada por los valores de Wald de 6,204 mayor a 4. Resultados similares fueron encontrados en Fernández (2019). Los cuales determinaron un diagnóstico poco favorable y bajo en torno al dominio de inglés en estudiantes universitarios. Concluyó que esta experiencia de innovación en la enseñanza-aprendizaje con la estrategia LCM da cuenta de que dicha estrategia posibilita la construcción del propio conocimiento en ambientes colaborativos y fomenta el compromiso en los alumnos al potenciar recursos tecnológicos para flexibilizar procesos formativos e innovar para obtener mejores resultados en la expresión del inglés.

Según Cornella et al. (2020), la presencia de los materiales y las metodologías lúdicas son cada vez más comunes en los entornos educativos. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) que consiste en hacer uso de los juegos y metodologías lúdicas para motivar aprendizajes significativos. Como parte de esto se tienen los Escape Rooms y los Breakout educativos y prácticas de gamificación que se basan en utilizar elementos de juegos para diseñar experiencias de aprendizaje sin necesariamente tener componentes lúdicos pero que en su ejecución hacen uso de propuestas atractivas para motivar a los estudiantes y desarrollar la expresión en el idioma inglés.

Finalmente, en la **hipótesis-específica-3** se ha demostrado que la variable breakout rooms presentó una baja influencia sobre la dimensión interacción, de acuerdo al índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke 0,210 y al p valor de 0,005. La influencia es reforzada por los valores de Wald de 6,237 mayor a 4. Resultados sustentados por Carrier (2018), en Latinoamérica se le brinda valor e importancia al aprendizaje de la lengua inglesa, aunque este valor no se ve reflejado en la proposición de políticas públicas y políticas educativas enfocadas en el desarrollo de estas capacidades. Se comenta que uno de los principales retos de la región en materia de aprendizaje del inglés se enfoca en el impacto que tienen los docentes de inglés.

En este sentido, el nivel de interacción sea oral, escrita, de lectura y comprensión de los docentes influye significativamente en la calidad de aprendizaje de sus estudiantes. Cabe resaltar que el dominio de los docentes en la región y en particular de los sectores de educación pública no es óptimo, siendo la expresión oral las capacidades menos desarrolladas y con mayor impacto en la experiencia de enseñanza-aprendizaje en el aula. De la misma manera, Carrier (2018) también menciona problemáticas ligadas a las horas de clase, falta de exposición en idioma inglés fuera del aula, ausencia de herramientas de evaluación eficaces y desempeño docente en clase como factores que dificultan la consolidación de los contenidos del idioma inglés en el aula. Lo que permite asumir que, si el docente tiene poco dominio de las herramientas tecnológicas, difícilmente logrará consolidar aspectos formales para el AI en los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Las breakout rooms influyen de forma positiva considerable en el aprendizaje del inglés, por cuanto el puntaje Wald de 31,167 que es mucho mayor de 4 que viene a ser el punto de corte para el modelo de análisis y es reforzado por $p = 0,000 < \alpha 0.05$

Segunda: Las breakout rooms influyen de forma positiva considerable en la dimensión comprensión, por cuanto el puntaje Wald de 26,894 que es mucho mayor de 4 que viene a ser el punto de corte para el modelo de análisis y es reforzado por $p = 0,000 < \alpha 0.05$.

Tercera: Las breakout rooms influyen de forma positiva baja en la dimensión expresión, por cuanto el puntaje Wald de 6,204 que es apenas mayor de 4 que viene a ser el punto de corte para el modelo de análisis y es reforzado por $p = 0,013 < \alpha 0.05$.

Cuarta: Las breakout rooms influyen de forma positiva baja en la dimensión interacción, por cuanto el puntaje Wald de 6,237 que es apenas mayor 4 que viene a ser el punto de corte para el modelo de análisis y es reforzado por $p = 0,013 < \alpha 0.05$.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: A las autoridades del centro de idiomas de Miraflores, que usen el Breakout rooms para consolidar el aprendizaje de inglés en los estudiantes.

Segunda: Que los docentes fomenten el uso de breakout rooms en las actividades tendientes a mejorar la dimensión comprensión, del idioma inglés, ya que es el punto de partida para la adquisición de la segunda lengua.

Tercera: Que los docentes asumen el compromiso de usar Las breakout rooms como estrategia de aprendizaje para fortalecer la expresión de los estudiantes en el idioma inglés.

Cuarta: el uso de las Breakout Rooms despierta la motivación en los estudiantes para aprender de manera dinámica, aumentando la interacción en el idioma inglés, por lo cual el docente debe llevarlo a la práctica de manera continua.

VII. Referencias

- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Dialnet, 6(4), 91-98.
- Blanco, C. (2000). *Docentes de inglés e investigación: Paradigmas y problemas*. Revista Paradigma, 21(1), 1 - 35. Obtenido de <http://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/paradigma/article/view/3952>
- British Council. (2015). *Inglés en el Perú: Un análisis de la política, las percepciones, y los factores de influencia*. (E. Intelligence, Ed.) Obtenido de <http://www2.congreso.gob>.
- British Council. (2017). *La enseñanza de Inglés en Educación Inicial: Un trabajo de investigación en el Perú*.
- Cabellos, R., & Moreno, J. (2015). Relación entre la enseñanza del idioma inglés y su producción oral en los estudiantes del sexto ciclo de la especialidad de Inglés – Español como lengua extranjera. Repositorio UNEEGV. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1137/TL%20SH-Lxie%20C13%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón, M. (2018). El aprendizaje del idioma inglés a través del Blended - Learning en estudiantes - Modalidad Semipresencial de la Universidad Peruana Los Andes. Tesis para optar por el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Docencia Universitaria. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1363>
- Cano, G. (2021). Enhancing Speaking Fluency through Role-Plays supported by a Virtual Learning Environment. Guayaquil: Repositorio de la Universidad Casa Grande. Obtenido de <http://200.31.31.137:8080/bitstream/ucasagrande/2884/1/Tesis2996CANe.pdf>
- Carranza, M., Islas, C., & Marciel, M. (2018). Percepción de los estudiantes respecto del uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés. *Apertura*, 10(2), 50-63. Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1391>

- Carrier, M. (2018). En busca del cambio sistémico: cómo mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza del inglés en escuelas públicas en América Latina. British Council México:CIDE.
- Castillo, D. (2021). Cooperative Language Learning and Reading Skills. Ambato: Repositorio UTA. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32444/1/CASTILLO_DAN_ILO-DISSERTATION%20%281%29-signed%209%20Marzh-signed.pdf
- Castro, M., Paz, M., & Cela, E. (2020). *Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública de Argentina*. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14(2). doi:<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1271>
- Chandler, K. (2016). *Using Breakout Rooms in Synchronous Online Tutorials*. *Journal of Perspectives in Applied Academic Practice*, 4(3), 16-23. doi:<https://doi.org/10.14297/jpaap.v4i3.216>
- Chavez, K. (2019). *La inteligencia múltiple: un abordaje para la enseñanza del inglés*. Lima: Repositorio de Tesis: Universidad Peruana Unión. Obtenido de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/2466>
- Chávez-Zambrano, M., Saltos-Vivas, M., & Saltos-Dueñas, C. (2017). *La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza*. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3, 759-771. doi:10.23857/dc.v3i3 mon.707
- Consejo de Europa. (2020). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Estrasburgo: Servicio de publicaciones del Consejo de Europa.
- Cornella, P., Meritxell, E., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología*. *Enseñanza de las ciencias de la Tierra*, 28(1), 5 - 19.
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *Pearson: El diálogo, liderazgo para las Américas*. En *El aprendizaje del inglés en América Latina*.
- De la torre, S., & Violant, V. (2002). *Estrategias didácticas en la enseñanza universitaria. Una investigación con metodología de desarrollo. Creatividad y Sociedad*, 1, 21-38. Obtenido de <http://creatividadysociedad.com/wp-content/uploads/2019/10/revista-CS-3.pdf>

- EPI, E. . (2020). EF English Proficiency Index. Education First.
- Escalona, E., Frías, Y., & Fonseca, M. (2020). *El aprendizaje cooperativo como procedimiento para desarrollar la competencia comunicativa en inglés en el sistema educativo cubano*. Revista Encuentro, 3 - 16. Obtenido de https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/42190/aprendizaje_escalona_encuentro_2020_N28.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, P. (2019). *Impacto de learner-created materials en el trabajo colaborativo y la participación oral de estudiantes en un curso universitario de inglés online*. Lima: Repositorio PUCP. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/15260>
- Fuentes, et at., (2020). *Metodología de la investigación*. OXFORD.
- García, L. (2020). *Influencia del uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés en Pucallpa - Perú*. Pucallpa: Tesis de licenciatura.
- Hernández, E. (2014). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato*. Madrid: Repositorio UCM. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29610/1/T35913.pdf>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: McGraw Hill Education.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.a ed.). México D. F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández-Horta, I., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). *Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación en Instituciones de Educación Superior*. Formación Universitaria, 31 - 40. doi:<http://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Huaman, J. (2021). *Causas del bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la Educación Básica Regular en el Perú*. Lima: PUCP. Obtenido de <http://revista.letras.unmsm.edu.pe/index.php/ls/article/view/2206>
- INEI. (2017). *Hogares que acceden a las Tecnologías de Información y comunicación*. En Perfil Sociodemográfico (págs. 395 - 410). INEI.

- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., & Aza, P. (2021). *Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa."*. Revista Innova Educación, 151 - 159. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>
- Laura, K., Noa, S., Lujano, Y., Alburqueque, M., Medina, G., & Pilicita, H. (2021). *Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera*. Revista de Innovación y Educación, 3(3). doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.03.009>
- León, F., Menéndez, R., Alberto, B., Echeandia, M., Ponce, J., Falla, F., & Loayza, B. (2018). *Nivel de conocimientos en inglés en ingresantes de una universidad de Lambayeque, 2015-I*. Revista Experiencia en Medicina del Hospital Regional Lambayeque, 4(3), 1-4.
- López, M. (2019). *La aplicación del método "Communicative Approach" y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en adultos profesionales*. Lima: Repositorio: UNMSM. Obtenido de https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/16382/Lopez_sm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Luperdi, F. (2018). *Dominio del inglés y el uso de tics como estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en universitarios*. Tesis Doctoral - UCV. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/22168>
- Manaj, L. (2015). *The Importance of Four Skills Reading, Speaking, Writing, Listening in a Lesson Hour*. European Journal of Language and Literature Studies, 1(1), 29 - 31.
- Manzano, A., Sanchez, M., Trigueros, R., Álvarez, J., & Aguilar, J. (2019). *Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa "Grey Place" en Integración Social*. Revista de Educación Mediática y TIC, 1-20.
- Marin-Garcia, J., Garcia-Sabater, J., & Garcia-Sabater, J. (2021). *Estoy utilizando las salas paralelas de MS TEAMS y funciona muy bien. Pero ¿qué hago yo mientras?* XII Workshop in Operations Management and Technology (págs. 1-17). Granada: Repositorio UPV. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/163848/Acededot%202021%20Oriunet%20salas%20paralelas.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

- Meneses, J., & Rodríguez, D. (2011). El cuestionari y la entrevista. Cataluña: Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. US-FCSH-PCSP. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Moreno, E. (2019). EL "BREAKOUT EDU" COMO HERRAMIENTA CLAVE PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN INICIAL DE MAESTROS/AS. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(67), 66 - 79. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1247>
- Moreno, M. (2021). Estrategias de enseñanza y el desarrollo de la habilidad oral del inglés. Lima: Repositorio PUCP. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/19951/MORENO_VARAS_MELISSA_FIORELLA1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mori, A., Ramirez, E., Rojas, M., Villajuan, J., & Wong, S. (2020). APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA MODALIDAD E-LEARNING EN EL PERÚ. Lima: Trabajo de investigación para optar por el Grado Académico de Bachiller en Educación. Obtenido de http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1717/1/II_IX_TESINA_MORI.pdf
- Núñez, J. (2011). Didáctica de la expresión oral y escrita. Valencia: EDELVIVES.
- Palella, S., & Martins, F. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica de Venezuela.
- Peppino, A. (2004). La docencia universitaria ante un nuevo paradigma educativo. *Revista Diálogo Educativo*, 4(13), 43 - 52. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1891/189117791004.pdf>
- Ponce-Merino, S., Parrales-Poveda, M., Baque-Arteaga, S., & Parrales-Poveda, M. (2019). Realidad actual de la enseñanza en inglés en la educación superior de Ecuador. *Ciencias de la educación*, 5(2), 523 - 539.
- Rivas, C., & Cuellar, C. (2013). Enseñanza de la comprensión lectora del inglés en la educación universitaria: Una visión crítica. *Ciencias Sociales*, 73 - 78.

- Rivera, C. (2021). Speak Out en el incremento de la expresión oral del inglés de los estudiantes de un instituto privado del Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/56680>
- Rojas, J., & Hernández-Fernandes, J. (2018). La importancia del inglés como segunda lengua en Latinoamérica. British Council México:CIDE.
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Lima: Universidad Ricardo Palma. Recuperado de <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480>
- Santana, J. (2016). Variables que influyen sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras*(5), 79 - 94. Obtenido de www.core.ac.uk.
- Solak, E. (2016). Teaching Listening Skills. *English Language Skills for prospective english teachers*, 1(2), 22 - 44.
- Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica. Mexico: Limusa.
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. (2018). Gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Tyagi, B. (2013). Listening: An Important Skill and Its Various Aspects. *The Criterion- An International Journal of English*, 1 - 8. Obtenido de <https://www.the-criterion.com/V4/n1/Babita.pdf>
- Ureña, E., & Ureña, V. (2016). Las competencias genéricas en la formación del estudiantado de la enseñanza del inglés en la universidad de costa rica: visión de docentes y estudiantes y su relación con las demandas del sector empleador. *InterSedes*, 17(36). doi:<http://dx.doi.org/10.15517/isucr.v17i36.26977>
- Yang, T., Luo, H., & Sun, D. (2020). Investigating the combined effects of group size and group composition in online discussion. *Active Learning in Higher Education*. doi:10.1177/1469787420938524
- Zouhri, K., & Running, C. (2021). Different Zoom Breakout Room Methods and Techniques' Effects on engineering Students' Learning Outcomes for Engineering Courses. *American Society for Engineering Education*, 1 - 15.

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.

Planteamiento del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores			
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la influencia de los Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021?</p> <p>Problema Especifico</p> <p>¿Cuál es la influencia de los Breakout Rooms en la comprensión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los Breakout Rooms en la expresión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los Breakout Rooms en la interacción de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia de los Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la influencia de los Breakout Rooms en la comprensión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p> <p>Determinar la influencia de los Breakout Rooms en la expresión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p> <p>Determinar la influencia de los Breakout Rooms en la interacción de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Los Breakout Rooms influyen favorablemente en el aprendizaje de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p> <p>Hipótesis específica</p> <p>Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la comprensión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p> <p>Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la expresión de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p> <p>Los Breakout Rooms influyen favorablemente en la interacción de inglés en un centro de idiomas, Miraflores, 2021.</p>	Variable 1: Los Breakout Rooms (Zouhri, K. 2021)			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
			Tamaño del grupo	1) Grupos pequeños 2) Grupos grandes	1 2	<p>Escala de Likert</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nunca (1) • Casi nunca (2) • A veces (3) • Casi siempre (4) • Siempre (5)
			Tiempo de uso	3) Corto tiempo 4) Largo tiempo	3 4	
			Activación de la cámara (Docente)	5) El docente activó su cámara 6) El docente no activó su cámara	5 6	
			Activación de la cámara (Estudiantes)	7) Los estudiantes activan su cámara-parejas 8) Los estudiantes no activan su cámara	7 8	
			Compartir la pantalla	9) El docente comparte su pantalla. 10) El docente comparte otras herramientas 11)	9 11	
			Dinámica o actividad asignada	12) El docente asigna actividades de producción oral.	12 - 15	
			Presencia docente	13) El docente visita los BR 14) El docente no visita los BR	16 - 20	
				Variable 2: Aprendizaje de inglés. (Consejo de Europa, 2020)		

			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
			Comprensión	1) Comprensión oral 2) Comprensión audiovisual 3) Comprensión de lectura	1-3	Correcto 1 Incorrecto 0
			Expresión	1) Expresión oral 2) Expresión escrita	4	
			Interacción	1) Interacción oral 2) Interacción escrita 3) Interacción en línea	5	

Método	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Correlacional causal descriptivo.</p> <p>Diseño: No experimental</p>	<p>Población: Estudiantes de un centro de idiomas - Euro idiomas.</p> <p>Muestra (Censal): 70 participantes</p>	<p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario y test</p>	<p>DESCRIPTIVA: Tablas de frecuencia Figuras estadísticas Alfa de Cronbach determinan la confiabilidad en la medición de las variables el uso de Breakout Rooms y aprendizaje del idioma inglés</p> <p>Cuya fórmula es:</p> $\alpha = \frac{\kappa}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S^2}{St^2} \right]$ <p>Donde: α = Coeficiente Alfa de Cronbach K = Número de interrogantes S² = Varianza de los puntajes de cada ítem St² = Desviación estándar de los puntajes generales al cuadrado, que al sustituir, dará el grado de confiabilidad que se requiere, en una escala de 0 al 1, mientras más cercano a 1 esté el resultado, más confiable será el instrumento. Dando como resultado un 0.960 es decir, altamente confiable.</p>

Anexo 2: Operacionalización de variables Uso de Breakout Rooms

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala y Valores	Niveles y Rangos
Uso de Breakout Rooms	Siguiendo a Zouhri y Running (2021), las Breakout Rooms de Zoom son una herramienta de la educación virtual que ofrece una de las mejores maneras de construir conocimiento en equipos, a la vez que permite compartir, investigar, construir y presentar de manera colectiva un aprendizaje, si es que el método o enfoque correcto es aplicado.	Se operacionalizó de acuerdo al cuestionario propuesto por Zouhri y Running (2021), que consta de trece ítems ordenados en función de las siete dimensiones del uso de Breakout Rooms, en una escala de Likert de cinco opciones de respuesta, así mismo el nivel y rango	Tamaño del grupo	<ul style="list-style-type: none"> • Grupos pequeños • Grupos grandes 	1 al 2	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Uso poco frecuente (20 - 40)
			Tiempo de uso	<ul style="list-style-type: none"> • Corto tiempo • Largo tiempo 	3 al 4		
			Activación de la cámara (Docente)	<ul style="list-style-type: none"> • El docente activó su cámara • El docente no activó su cámara 	5 al 6	Uso muy frecuente (80 - 100)	
			Activación de la cámara (Estudiantes)	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes activan su cámara • Los estudiantes no activan su cámara 	7 al 8		
			Compartir la pantalla	<ul style="list-style-type: none"> • El docente comparte la pantalla • Los estudiantes comparten su pantalla 	9 al 11		
			Dinámica o actividad asignada	<ul style="list-style-type: none"> • El docente asigna actividades específicas 	12 al 15		
Presencia docente	<ul style="list-style-type: none"> • El docente visita los BR • El docente no visita los BR 	16 al 20					

Operacionalización de la variable 2: Aprendizaje del inglés

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Aprendizaje del inglés	Siguiendo al Consejo de Europa (2020), en particular el Marco común europeo de referencias para las lenguas (MCER), el proceso de aprendizaje de cualquier lengua, incluido el inglés, supone un proceso de aprendizaje, enseñanza y evaluación. Esto con la finalidad de que el usuario o aprendiente de lenguas pueda adquirir un idioma ajeno y que esto le permita ejercer con mayor libertad y eficiencia su rol como agente social plurilingüe y pluricultural en la comunidad.	Se operacionalizó mediante un test de aprendizaje con las dimensiones: Comprensión, expresión e interacción.	Comprensión	Comprensión oral	1-14	Correcto 1 Incorrecto 0	Destacado (20) Logrado (19-15) Proceso (14-10) Iniciado (9-0)
				Comprensión audiovisual			
				Comprensión de lectura			
			Expresión	Expresión oral	15- 18		
				Expresión escrita			
			Interacción	Interacción oral	19-20		
				Interacción escrita			
				Interacción en línea			

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE LOS BREAKOUT ROOMS

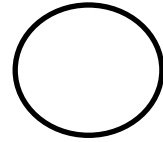
Instrucciones:

Estimado estudiante, el presente cuestionario tiene el propósito de recoger información sobre su conocimiento de los breakout rooms. Se agradecerá que pueda marcar con un aspa "X" en el recuadro que corresponda según su percepción.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Uso de Breakout Rooms		1	2	3	4	5
Dimensión: Tamaño del grupo						
1.	Participa activamente en grupos de dos en los Breakout Rooms.					
2.	Intercambia ideas en grupos grandes en los Breakout Rooms.					
Dimensión: Tiempo de uso						
3.	Utiliza adecuadamente los lapsos cortos de tiempo asignado en los Breakout Rooms.					
4.	Prepara actividades asignadas durante lapsos largo de tiempo en los Breakout Rooms.					
Dimensión: Activación de la cámara del docente						
5.	Activa su cámara al supervisar los grupos en los Breakout Rooms.					
6.	Permanece con la cámara desactivada durante la supervisión de grupos en los Breakout Rooms					
Dimensión: Activación de la cámara del estudiante						
7.	Activa su cámara durante las diferentes actividades en parejas cuando da uso de los Breakout Rooms.					
8.	Activa su cámara durante las diferentes actividades en grupos grandes cuando da uso de los Breakout Rooms.					
Dimensión: Comparte la pantalla el docente						
9.	Comparte su pantalla durante el uso de los Breakout Rooms.					
10.	Activa la pizarra digital en los diferentes grupos durante el uso de los Breakout Rooms.					
11.	Comparte screenshots con las actividades a realizar.					
Dimensión: Dinámica o actividad asignada por el docente						
12.	Asigna actividades de producción oral (Speaking) durante el uso de los Breakout Rooms.					
13.	Asigna actividades de producción escrita (Writing) durante el uso de Breakout Rooms.					
14.	Asigna actividades de comprensión oral (Listening) durante el uso de los Breakout Rooms.					
15.	Asigna actividades de comprensión lectora (Reading) durante el uso de los Breakout Rooms.					
Dimensión: Presencia docente						
16.	Visita con frecuencia los grupos en los Breakout Rooms.					
17.	Permanece solo en un grupo sin visitar los otros en los Breakout Rooms.					
18.	Brinda la ayuda necesaria en lo grupos en los Breakout Rooms.					
19.	Brinda la retroalimentación en los grupos en los Breakout Rooms.					
20.	Da uso del chatbox para enviar mensaje relacionados a las actividades asignadas					

English test



Student's name: _____

Grade

A. Listen to the conversation. Choose true (T) or false (F).

____/5 pts

- 1 Both Cristina and Nikos agree that Anna is a bad driver. T / F
- 2 Anna missed her flight to Spain because she lost her tickets. T / F
- 3 Anna didn't book anywhere to stay in Spain. T / F
- 4 Cristina and Nikos think Anna is quite organized. T / F
- 5 Anna has helped a lot of people in her town. T / F



B. Watch the video. Choose the correct option. Click on the link below:



<https://youtu.be/9sKGzpoKdhc>

____/4 pts

- | | |
|--|---|
| <p>6. How did the first woman feel about the avalanche?</p> <ol style="list-style-type: none">a) Scaredb) Thrilledc) Uncomfortable | <p>8. How did the second woman feel after she ran a marathon?</p> <ol style="list-style-type: none">a) exhaustedb) confusedc) embarrassed |
| <p>7. How did the first man feel after his bungee jump?</p> <ol style="list-style-type: none">a) nervousb) disappointedc) excited | <p>9. How does the second man feel now about his motorbike race?</p> <ol style="list-style-type: none">a) nervousb) proudc) scared |

C. Read the letter from Tristan to Sophie. Are the statements below 'Right' (A) or 'Wrong' (B)? If there is not enough information to answer 'Right' (A) or 'Wrong' (B), choose 'Doesn't say' (C).

___/5 pts

Hi Sophie, I've got some news for you. We're moving to Boston in September. I've never been there before, so I think it's going to be a very new experience for us. We're moving because my dad got a new job in a college there. My mom has wanted to live in a big city for a long time, so she's thrilled.

Personally, I feel a little bit sad because I've lived in this small town for my whole life. I've made so many friends here, so it will be difficult to leave them. But I hope that some of them can come to visit me next year. There are so many fascinating places there, I'm sure they will want to visit me.

I also took my driving test again last week. I felt very nervous and I was a little uncomfortable, but this time I passed! I've never felt so proud before! It was my second time taking the test. Do you remember the first time I took it? I hit another car and I was really embarrassed.

Let me know your news!

Tristán

Tristan's mom feels happy about moving to Boston.

A Right

B Wrong

C Doesn't say

10. Tristan thinks he will make a lot of friends in Boston.

A Right

B Wrong

C Doesn't say

11. Tristan says that Boston is an interesting city.

A Right

B Wrong

C Doesn't say

12. Tristan thinks that his driving test last week was easy.

A Right

B Wrong

C Doesn't say

13. Tristan has failed his driving test twice before.

A Right

B Wrong

C Doesn't say

D.- Write 3 free questions.

___/4 pts

14. Question 1 _____

15. Question 2 _____

16. Question 3 _____

17. Now use vocaroo to record your answers orally. (Link:

<https://vocaroo.com/>) After recording your answers, copy and paste the link given below.

Link: _____

___/2 pts

E. Record an audio. Read the instructions carefully.

18. Record an audio telling your friends something about yourself.

For example: I am an English teacher. I live in Chorrillos and I ...

19. Now, listen to your partner's audio, and in the textbox make a comment.

To do this activity use padlet:

<https://padlet.com/davidgomezroman/bxdys13yisezaupo>

Anexo 4: Ficha técnica

- **Ficha técnica**
- **Denominación:** Cuestionario sobre el uso de Break Rooms.
- **Autor:** Luperdi (2018)
- **Adaptación:** Gomez (2021)
- **Administración:** Grupal
- **Duración de la aplicación:** 20 minutos
- **Nivel de medición:** Escala politómica

Anexo 5: Certificados de validación de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS BREAKOUT ROOMS

Nº	Dimensión / ítems	Pertinencia ^{a1}		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión: Tamaño del grupo							
1	Participa activamente en actividades en pareja usando los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
2	Intercambia ideas en actividades de grupos usando los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Tiempo de uso							
3	Utiliza adecuadamente los lapsos cortos de tiempo asignado en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
4	Prepara actividades asignadas durante lapsos largo de tiempo en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Activación de la cámara del docente	✓		✓		✓		
5	Observa que el docente activa su cámara al momento de supervisar los grupos en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
6	Visualiza que el docente permanece con la cámara desactivada durante la supervisión de los grupos en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Activación de la cámara del estudiante							
7	Activa su cámara durante las diferentes actividades en parejas cuando se da uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
8	Activa su cámara durante las diferentes actividades en grupos grandes cuando se da uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Comparte la pantalla el docente							
9	Observa que el docente comparte su pantalla durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
10	Usa la pizarra digital compartida por el docente en sus actividades grupales al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
11	Observa que el docente comparte screenshots con las actividades a realizar al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Dinámica o actividad asignada por el docente							
12	Realiza actividades de producción oral (Speaking) asignadas por el docente	✓		✓		✓		

	durante el uso de los Breakout Rooms.						
13	Realiza actividades de producción escrita (Writing) asignadas por el docente durante el uso de Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
14	Realiza actividades de comprensión oral (Listening) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
15	Realiza actividades de comprensión lectora (Reading) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
	Dimensión: Presencia docente	Si	No	Si	No	Si	No
16	Observa que el docente visita con frecuencia su grupo al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
17	Nota que el docente permanece solo en un grupo sin visitar el suyo al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
18	Obtiene la ayuda necesaria de parte del docente en su grupo al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
19	Recibe la retroalimentación necesaria por parte del docente cuando trabaja con su grupo en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
20	Recibe mensajes por parte del docente a través del chatbox relacionados a las actividades asignadas al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

25 de noviembre de 2021

Apellidos y nombres del juez evaluador: Francis Esmeralda Ibarguen Cueva **DNI:** 09637865

Especialidad del evaluador: Dra. Ciencias de la comunicación – Metodología de la investigación científica

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Francis Ibarguen Cueva
Dra. en Ciencias de la Educación

Firma del Experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	COMPRESION							
	<p>A. Listen to the conversation. Choose true (T) or false (F).</p> <p>0. Both Cristina and Nikos agree that Anna is a bad driver. T / F</p> <p>1. Anna missed her flight to Spain because she lost her tickets. T / F</p> <p>2. Anna didn't book anywhere to stay in Spain. T / F</p> <p>3. Cristina and Nikos think Anna is quite organized. T / F</p> <p>4. Anna has helped a lot of people in her town. T / F</p>	✓		✓		✓		
	<p>B. Watch the video. Choose the correct option. Click on the link below:</p> <p style="text-align: center;">https://youtu.be/9sKGzpoKdhc</p> <p>5. How did the first woman feel about the avalanche? a) Scared b) Thrilled c) Uncomfortable</p> <p>7. How did the first man feel after his bungee jump? a) nervous b) disappointed c) excited</p> <p>8. How did the second woman feel after she ran a marathon? a) exhausted b) confused c) embarrassed</p> <p>9. How does the second man feel now about his motorbike race? a) nervous b) proud c) scared</p>	✓		✓		✓		
	<p>C. Read the letter from Tristan to Sophie. Are the statements below 'Right' (A) or 'Wrong' (B)? If there is not enough information to answer 'Right' (A) or 'Wrong' (B), choose 'Doesn't say' (C).</p> <p>10. Tristan's mom feels happy about moving to Boston. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>11. Tristan thinks he will make a lot of friends in Boston.</p>	✓		✓		✓		

	<p>A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>12. Tristan says that Boston is an interesting city. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>13. Tristan thinks that his driving test last week was easy. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>14. Tristan has failed his driving test twice before. A Right B Wrong C Doesn't say</p>							
	EXPRESION	✓		✓		✓		
	<p>D. Write 3 free questions.</p> <p>15. Question 1 _____</p> <p>16. Question 2 _____</p> <p>17. Question 3 _____</p> <p>18. Now use vocaroo to record your answers orally. (Link: https://vocaroo.com/) After recording your answers, copy and paste the link given below.</p> <p style="padding-left: 40px;">Link: _____</p>	✓		✓		✓		
	INTERACCION	✓		✓		✓		
	<p>E. Record an audio. Read the instructions carefully.</p> <p>19. Record an audio telling your friends something about yourself. For example: I am an English teacher. I live in Chorrillos and I ...</p> <p>20. Now, listen to your partner's audio, and in the textbox make a comment. To do this activity use padlet:</p> <p style="padding-left: 40px;">https://padlet.com/davidgomezroman/bxdys13yisezaupo</p>	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

25 de noviembre de 2021

Apellidos y nombres del juez evaluador: Francis Esmeralda Ibarguen Cueva DNI: 09637865

Especialidad del evaluador: Dra. Ciencias de la comunicación – Metodología de la investigación científica

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Francis Ibarguen Cueva
Dra. en Ciencias de la Educación

Firma del Experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS BREAKOUT ROOMS

N°	Dimensión / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión: Tamaño del grupo							
1	Participa activamente en actividades en pareja usando los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
2	Intercambia ideas en actividades de grupos usando los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Tiempo de uso							
3	Utiliza adecuadamente los lapsos cortos de tiempo asignado en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
4	Prepara actividades asignadas durante lapsos largo de tiempo en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Activación de la cámara del docente							
5	Observa que el docente activa su cámara al momento de supervisar los grupos en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
6	Visualiza que el docente permanece con la cámara desactivada durante la supervisión de los grupos en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Activación de la cámara del estudiante							
7	Activa su cámara durante las diferentes actividades en parejas cuando se da uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
8	Activa su cámara durante las diferentes actividades en grupos grandes cuando se da uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Comparte la pantalla el docente							
9	Observa que el docente comparte su pantalla durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
10	Usa la pizarra digital compartida por el docente en sus actividades grupales al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
11	Observa que el docente comparte screenshots con las actividades a realizar al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Dinámica o actividad asignada por el docente							
12	Realiza actividades de producción oral (Speaking) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
13	Realiza actividades de producción escrita (Writing) asignadas por el docente durante el uso de Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
14	Realiza actividades de comprensión oral (Listening) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
15	Realiza actividades de comprensión lectora (Reading) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Presencia docente							
16	Observa que el docente visita con frecuencia su grupo al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
17	Nota que el docente permanece solo en un grupo sin visitar el suyo al momento de usar los Breakout	✓		✓		✓		

	Rooms.						
18	Obtiene la ayuda necesaria de parte del docente en su grupo al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
19	Recibe la retroalimentación necesaria por parte del docente cuando trabaja con su grupo en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
20	Recibe mensajes por parte del docente a través del chatbox relacionados a las actividades asignadas al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

25 de Noviembre de 2021

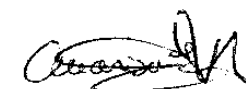
Apellidos y nombres del juez evaluador: Leyva Amaya Marisa Lisseth
Especialidad del evaluador: Magister en Didáctica en Idiomas Extranjeros

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	COMPRESION							
	<p>F. Listen to the conversation. Choose true (T) or false (F).</p> <p>6. Both Cristina and Nikos agree that Anna is a bad driver. T / F</p> <p>7. Anna missed her flight to Spain because she lost her tickets. T / F</p> <p>8. Anna didn't book anywhere to stay in Spain. T / F</p> <p>9. Cristina and Nikos think Anna is quite organized. T / F</p> <p>10. Anna has helped a lot of people in her town. T / F</p>	✓		✓		✓		
	<p>G. Watch the video. Choose the correct option. Click on the link below:</p> <p style="text-align: center;">https://youtu.be/9sKGzpoKdhc</p> <p>11. How did the first woman feel about the avalanche? d) Scared e) Thrilled f) Uncomfortable</p> <p>7. How did the first man feel after his bungee jump? a) nervous b) disappointed c) excited</p> <p>8. How did the second woman feel after she ran a marathon? a) exhausted b) confused c) embarrassed</p> <p>9. How does the second man feel now about his motorbike race? a) nervous b) proud c) scared</p>	✓		✓		✓		
	<p>H. Read the letter from Tristan to Sophie. Are the statements below 'Right' (A) or 'Wrong' (B)? If there is not enough information to answer 'Right' (A) or 'Wrong' (B), choose 'Doesn't say' (C).</p> <p>21. Tristan's mom feels happy about moving to Boston. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>22. Tristan thinks he will make a lot of friends in Boston.</p>	✓		✓		✓		

	<p>A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>23. Tristan says that Boston is an interesting city. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>24. Tristan thinks that his driving test last week was easy. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>25. Tristan has failed his driving test twice before. A Right B Wrong C Doesn't say</p>							
	EXPRESION	✓		✓		✓		
	<p>I. Write 3 free questions.</p> <p>26. Question 1 _____</p> <p>27. Question 2 _____</p> <p>28. Question 3 _____</p> <p>29. Now use vocaroo to record your answers orally. (Link: https://vocaroo.com/) After recording your answers, copy and paste the link given below.</p> <p style="padding-left: 40px;">Link: _____</p>	✓		✓		✓		
	INTERACCION	✓		✓		✓		
	<p>J. Record an audio. Read the instructions carefully.</p> <p>30. Record an audio telling your friends something about yourself. For example: I am an English teacher. I live in Chorrillos and I ...</p> <p>31. Now, listen to your partner's audio, and in the textbox make a comment. To do this activity use padlet:</p> <p style="padding-left: 40px;">https://padlet.com/davidgomezroman/bxdys13yisezaupo</p>	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si, hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

25 de Noviembre de 2021

Apellidos y nombres del juez evaluador: Leyva Amaya Marisa Lisseth

Especialidad del evaluador: Magister en Didáctica en Idiomas Extranjeros

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS BREAKOUT ROOMS

N°	Dimensión / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión: Tamaño del grupo							
1	Participa activamente en actividades en pareja usando los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
2	Intercambia ideas en actividades de grupos usando los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Tiempo de uso							
3	Utiliza adecuadamente los lapsos cortos de tiempo asignado en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
4	Prepara actividades asignadas durante lapsos largo de tiempo en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Activación de la cámara del docente							
5	Observa que el docente activa su cámara al momento de supervisar los grupos en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
6	Visualiza que el docente permanece con la cámara desactivada durante la supervisión de los grupos en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Activación de la cámara del estudiante							
7	Activa su cámara durante las diferentes actividades en parejas cuando se da uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
8	Activa su cámara durante las diferentes actividades en grupos grandes cuando se da uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Comparte la pantalla el docente							
9	Observa que el docente comparte su pantalla durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
10	Usa la pizarra digital compartida por el docente en sus actividades grupales al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
11	Observa que el docente comparte screenshots con las actividades a realizar al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Dinámica o actividad asignada por el docente							
12	Realiza actividades de producción oral (Speaking) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
13	Realiza actividades de producción escrita (Writing) asignadas por el docente durante el uso de Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
14	Realiza actividades de comprensión oral (Listening) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
15	Realiza actividades de comprensión lectora (Reading) asignadas por el docente durante el uso de los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
	Dimensión: Presencia docente							
16	Observa que el docente visita con frecuencia su grupo al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓		
17	Nota que el docente permanece solo en un grupo sin visitar el suyo al momento de usar los Breakout	✓		✓		✓		

	Rooms.						
18	Obtiene la ayuda necesaria de parte del docente en su grupo al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
19	Recibe la retroalimentación necesaria por parte del docente cuando trabaja con su grupo en los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	
20	Recibe mensajes por parte del docente a través del chatbox relacionados a las actividades asignadas al momento de usar los Breakout Rooms.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

23 de noviembre de 2021

Apellidos y nombres del juez evaluador: Risco Rodriguez Betty Clara DNI: 17873801

Especialidad del evaluador: Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación

Magister en Didáctica en Idiomas extranjeros

Magister en Educación mención: Tecnología Educativa

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	COMPRESION							
	<p>K. Listen to the conversation. Choose true (T) or false (F).</p> <p>12. Both Cristina and Nikos agree that Anna is a bad driver. T/F</p> <p>13. Anna missed her flight to Spain because she lost her tickets. T/F</p> <p>14. Anna didn't book anywhere to stay in Spain. T/F</p> <p>15. Cristina and Nikos think Anna is quite organized. T/F</p> <p>16. Anna has helped a lot of people in her town. T/F</p>	✓		✓		✓		
	<p>L. Watch the video. Choose the correct option. Click on the link below:</p> <p align="center">https://youtu.be/9sKGzpoKdhc</p> <p>17. How did the first woman feel about the avalanche? g) Scared h) Thrilled i) Uncomfortable</p> <p>7. How did the first man feel after his bungee jump? a) nervous b) disappointed c) excited</p> <p>8. How did the second woman feel after she ran a marathon? a) exhausted b) confused c) embarrassed</p> <p>9. How does the second man feel now about his motorbike race? a) nervous b) proud c) scared</p>	✓		✓		✓		
	<p>M. Read the letter from Tristan to Sophie. Are the statements below 'Right' (A) or 'Wrong' (B)? If there is not enough information to answer 'Right' (A) or 'Wrong' (B), choose 'Doesn't say' (C).</p> <p>32. Tristan's mom feels happy about moving to Boston. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>33. Tristan thinks he will make a lot of friends in Boston.</p>	✓		✓		✓		

	<p>A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>34. Tristan says that Boston is an interesting city. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>35. Tristan thinks that his driving test last week was easy. A Right B Wrong C Doesn't say</p> <p>36. Tristan has failed his driving test twice before. A Right B Wrong C Doesn't say</p>							
	EXPRESION	✓		✓		✓		
	<p>N. Write 3 free questions.</p> <p>37. Question 1 _____</p> <p>38. Question 2 _____</p> <p>39. Question 3 _____</p> <p>40. Now use vocaroo to record your answers orally. (Link: https://vocaroo.com/) After recording your answers, copy and paste the link given below.</p> <p style="padding-left: 40px;">Link: _____</p>	✓		✓		✓		
	INTERACCION	✓		✓		✓		
	<p>O. Record an audio. Read the instructions carefully.</p> <p>41. Record an audio telling your friends something about yourself. For example: I am an English teacher. I live in Chorrillos and I ...</p> <p>42. Now, listen to your partner's audio, and in the textbox make a comment. To do this activity use padlet:</p> <p style="padding-left: 40px;">https://padlet.com/davidgomezroman/bxdys13yisezaupo</p>	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

23 de noviembre de 2021

Apellidos y nombres del juez evaluador: Risco Rodriguez Betty Clara DNI: 17873801

Especialidad del evaluador: Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación

Magister en Didáctica en Idiomas extranjeros

Magister en Educación mención: Tecnología Educativa

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto

Anexo 6: Confiabilidad de la variable 1 y 2:

Breakout rooms

Confiabilidad breakout rooms.sav [ConjuntoDatos4] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5
2	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	3	3	3	5	1	4	4	5
3	5	5	5	5	5	1	1	1	3	4	4	5	2	1	3	4	1	5	3	3
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5
5	5	4	4	3	4	4	1	1	5	4	4	5	5	4	5	5	1	5	4	5
6	4	3	4	5	4	1	1	1	3	1	5	5	5	5	5	3	1	5	4	4
7	4	5	4	4	5	3	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	2	5	5	4
8	4	5	5	5	5	1	4	4	5	2	4	4	4	4	4	5	1	5	3	4
9	5	5	3	5	5	1	2	2	4	1	4	5	3	5	5	3	1	5	4	5
10	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5
11	4	4	4	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5
12	5	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2
13	4	5	4	4	5	5	2	2	4	4	4	4	4	1	1	4	1	5	5	5
14	5	5	3	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	1	4
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5
16	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	5	4	2	1	1	5	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
18	5	5	4	4	1	3	3	1	5	1	2	5	5	4	4	3	1	5	4	3
19	3	3	4	4	1	1	5	5	1	5	2	5	2	3	3	5	1	5	4	3
20	4	3	2	3	3	4	1	1	2	3	4	3	2	3	3	3	2	5	4	4

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	20	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.


Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,846	20

Aprendizaje del inglés

Confiabilidad aprendizaje de inglés.sav [ConjuntoDatos5] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda



	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1
3	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1
6	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
8	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
11	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1
13	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
15	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
16	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

	N de elementos
KR-20	20
,732	

Anexo 7: Base de datos de la variable 1 y 2:

Breakout Rooms																					
N°	Tamaño del grupo		Tiempo de uso		Activación de la cámara (Docente)		Activación de la cámara (Estudiantes)		Compartir la pantalla			Dinámica o actividad asignada				Presencia docente					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
2	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	3	3	3	5	1	4	4	5	
3	5	5	5	5	5	1	1	1	3	4	4	5	2	1	3	4	1	5	3	3	
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
5	5	4	4	3	4	4	1	1	5	4	4	5	5	4	5	5	1	5	4	5	
6	4	3	4	5	4	1	1	1	3	1	5	5	5	5	5	3	1	5	4	4	
7	4	5	4	4	5	3	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	2	5	5	4	
8	4	5	5	5	5	1	4	4	5	2	4	4	4	4	4	5	1	5	3	4	
9	5	5	3	5	5	1	2	2	4	1	4	5	3	5	5	3	1	5	4	5	
10	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
11	4	4	4	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
12	5	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	
13	4	5	4	4	5	5	2	2	4	4	4	4	4	1	1	4	1	5	5	5	
14	5	5	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	1	4	
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
16	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
17	4	4	4	5	4	2	1	1	5	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	
18	5	5	4	4	4	1	3	3	1	5	1	2	5	5	4	4	3	1	5	4	3
19	3	3	4	4	1	1	5	5	1	5	2	5	2	3	3	5	1	5	4	3	
20	4	3	2	3	3	4	1	1	2	3	4	3	2	3	3	3	2	5	4	4	
21	4	4	4	4	5	2	3	2	5	3	4	4	4	4	4	5	2	4	4	3	
22	4	3	4	5	5	1	1	1	5	2	4	3	4	3	5	4	1	4	5	5	
23	5	5	4	5	5	1	3	3	5	3	4	5	3	4	5	4	2	5	4	4	
24	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
25	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	5	1	1	1	4	1	1	1	1	1	
26	4	4	3	4	5	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	4	2	
27	3	4	3	3	5	1	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	3	4	3	3	
28	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	1	5	5	4	
29	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	2	5	4	4	3	3	1	5	5	5	
30	5	5	5	5	5	1	1	1	5	3	2	5	4	3	2	5	5	5	5	4	
31	5	4	5	5	5	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
32	5	2	2	2	5	1	2	2	2	2	5	2	2	2	5	5	1	2	2	5	
33	5	5	5	5	5	1	3	4	5	4	5	5	3	4	4	5	2	5	5	5	
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
35	5	5	5	5	5	1	5	2	2	2	5	2	2	2	5	4	1	2	2	2	
36	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	2	2	2	3	2	1	2	2	5	
37	3	4	4	4	4	2	1	1	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	
38	1	1	1	1	1	1	3	1	1	5	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
39	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	4	5	2	2	5	2	1	2	2	2	
40	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	4	5	5	2	2	2	1	5	2	2	
41	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
42	1	2	4	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	5	1	4	1	1	
43	5	5	5	4	3	3	1	2	5	4	5	5	1	1	1	5	1	5	1	1	
44	5	5	5	5	4	4	1	1	5	5	5	5	4	4	4	5	1	5	5	5	
45	5	5	5	5	3	4	1	3	5	5	2	5	2	2	5	5	1	2	2	5	
46	5	5	5	5	2	5	5	2	5	2	2	5	5	2	2	5	1	2	5	2	
47	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	
48	5	5	5	4	3	3	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	
49	5	5	5	4	3	4	3	3	5	1	1	5	2	2	5	5	1	2	2	2	
50	4	4	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	3	5	5	5	2	5	
51	4	4	3	4	5	2	2	2	4	4	4	5	4	4	5	4	2	5	4	5	
52	4	4	3	4	5	1	5	5	5	5	4	4	2	4	5	3	2	4	2	5	
53	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	4	5	5	5	4	1	4	4	4	
54	4	5	4	5	5	1	3	3	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	
55	5	5	5	4	5	3	1	1	5	2	5	5	4	5	4	1	1	5	4	2	
56	5	5	4	4	5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	
57	4	5	4	4	5	5	2	2	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	
58	5	5	3	4	4	3	2	5	5	2	2	5	5	2	4	4	4	5	2	2	
59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
60	3	4	3	3	5	1	1	1	5	3	5	5	5	5	4	4	1	4	3	3	
61	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	1	5	5	4	
62	5	5	5	4	3	1	4	4	4	4	2	5	4	4	3	3	4	5	5	5	
63	5	5	5	5	5	1	1	1	5	3	2	5	4	3	2	5	1	5	5	4	
64	5	5	5	4	3	3	1	2	5	4	5	5	5	2	2	5	1	2	2	5	
65	5	5	5	5	4	4	1	1	5	5	5	5	4	4	4	5	1	5	5	5	
66	5	5	5	5	3	4	1	3	5	2	2	2	2	2	5	2	2	2	2	2	
67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	
68	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	
69	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	5	3	3	2	5	1	4	4	
70	1	3	3	5	3	1	4	1	1	5	5	1	1	4	4	4	5	2	3	5	

Competencia escrita de inglés																				
N°	Comprensión														Expresión				Interacción	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1
3	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1
6	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
8	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
11	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1
13	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
15	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
16	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
21	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
23	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
26	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0
33	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
34	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
35	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
38	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
39	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
40	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
41	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
43	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
44	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1
46	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1
47	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
49	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
53	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
54	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
55	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
56	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
57	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0
61	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
62	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
63	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
64	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
65	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
66	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
68	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
69	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0

Anexo 8: Constancia de permiso

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

CONSTANCIA

Ricardo Valle Ruiz, Director Académico de la institución educativa Euroidiomas
(Chief Academic Officer – Euroidiomas)

Hace constar

Que el estudiante David Gómez Román de la maestría en didáctica en idiomas extranjeros de la universidad Cesar Vallejo, esta autorizado para realizar la investigación Titulada *“Breakout Rooms en el aprendizaje de inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021”* en el presente año tal como consta en el título de investigación.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que cree conveniente

Lima, 22 de noviembre del 2021



Magister Ricardo Valle Ruiz Chief
Academic Officer - Euroidiomas

Anexo 8: Resolución jefatural



RJ. N° 3896-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 3896-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Los Olivos, 5 de noviembre de 2021

VISTO:

El informe presentado por el (la) docente Mtro(a). Dr. (a) **Ibarguen Cueva Francis Esmeralda** de la Experiencia Curricular **"Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación"** del programa de **MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**, a la Jefatura de la Escuela de Posgrado de la Filial Lima Norte de la Universidad César Vallejo, solicitando la inscripción del proyecto de investigación:

"Breakout Rooms en el Aprendizaje de Inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021"

presentado por el (la) estudiante:

Bach. David Gómez Román

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 7° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"El sistema de Evaluación de la Investigación implica el seguimiento de los trabajos de investigación, desde su concepción hasta su obtención de los resultados para su sustentación y publicación"*.

Que, el artículo 14° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"La vigencia del proyecto es un año. En caso de exceder el tiempo considerado, el interesado deberá remitirse a los procedimientos de investigación de la Escuela de Posgrado"*.

Que, el artículo 17° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"El proyecto de tesis es elaborado por un estudiante bajo la asesoría del docente metodólogo, dentro del cronograma y normatividad académica establecida y culmina, previa evaluación, con opinión favorable del docente metodólogo y la obtención de la resolución del proyecto"*.

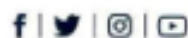
Que, el artículo 35° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *"El docente se constituye en asesor metodólogo, responsable del monitoreo y evaluación del diseño y desarrollo del proyecto de tesis"*.

Que, el (la) estudiante ha cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para inscribir su proyecto de tesis.

Que, el proyecto de investigación cuenta con la opinión favorable del docente metodólogo de la experiencia curricular de **"Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación"**.

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas estatutarias y reglamento vigente;

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

SE RESUELVE:

Art. 1º. Aprobar el proyecto de tesis *Breakout Rooms en el Aprendizaje de Inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021*, presentado por el (la) Bach. **David Gómez Román**, con Código: 7002544762, el mismo que contará con un plazo máximo de un año para su ejecución. R.I. N° 3896-2021-UCV-VA-EPG-FOSL01/)-INT

Art. 2º. Registrar el proyecto de tesis dentro del archivo de la línea de investigación: *Educación Intercultural*, correspondiente al Programa de *MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS*.

Art. 3º. Designar al ~~Mtro(a)~~ ~~Dr(a)~~ **Ibarguen Cueva Francis Esmeralda** como asesor metodólogo del proyecto de tesis: *Breakout Rooms en el Aprendizaje de Inglés de estudiantes en un centro de idiomas, Miraflores, 2021*.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Omilero Trinidad Vargas, MBA
Jefe (e)
Escuela de Posgrado - Campus Lima Norte

Anexo 10: Evidencia

