

CERTIFICATION

MQR® editorial certifies, that this article:

Using Kahoot as a Gamification Tool to Enhance Learning Among Computer Science Students

El uso de Kahoot como herramienta de gamificación en el aprendizaje de estudiantes de Informática

PEER REVIEW - "Aceptada para su publicación después de superar un proceso de doble revisión ciega externa"

Fechas de recepción: Fechas de recepción: 30-AGO-2025 aceptación: 30-SEP-2025 publicación: 30-SEP-2025

Authors:

Toala-Reyes, Yesenia Liliana
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Estudiante de la Maestría en Pedagogía con mención
en Formación Técnica y Profesional
Durán- Ecuador



yltoalar@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-4675-754x>

Reyes-Córdova, Edwin Fernando
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Durán- Ecuador
Estudiante de la Maestría en Pedagogía con mención
en Formación Técnica y Profesional



efreyesc@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-1055-041X>

García-Hevia, Segress
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL
ECUADOR
Docente
Durán – Ecuador



sgarciah@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>

González-Domínguez, Nancy Yolanda
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL
ECUADOR
Docente
Durán – Ecuador



nancitaygd@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5712-1319>

Published:

Vol. 9 Núm. 3 (2025): Revista Científica MQRinvestigar: pag. 01-21.

DOI: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.3.2025.e1076>

Indexado en Latindex 2.0 ISSN-L 2588-0659



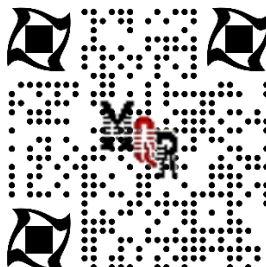
<http://www.investigarmqr.com/>

Cordially yours,

MQRInvestigar - Director



Firmado electrónicamente por:
MARCO ANTONIO
QUINTANILLA
ROMERO



Dr. Marco Quintanilla R.
Director

