

## CERTIFICATION

MQR® editorial certifies, that this article:

### **Impact of Kahoot and Educaplay gamification strategies on learning the subject of Cultural Heritage**

### **Impacto de las estrategias de gamificación Kahoot y Educaplay en el aprendizaje de la asignatura de Patrimonio Cultural**

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

Fechas de recepción: Fechas de recepción: 14-JUL-2025 aceptación: 14-AGO-2025 publicación: 30-SEP-2025

#### Authors:

Rodríguez-Quimiz, Carolina Patricia  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Maestría en Pedagogía, mención en Formación  
Técnica y Profesional  
Durán – Guayas - Ecuador



[cprodriquezq@ube.edu.ec](mailto:cprodriquezq@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0004-9172-7930>

Guzmán-Hernández, Ramón  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL  
ECUADOR  
Durán – Guayas - Ecuador



[rguzman@bolivariano.edu.ec](mailto:rguzman@bolivariano.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0005-3190-4808>

Cacoango-Yucta, Washington Iván  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente  
Durán – Guayas - Ecuador



[wicacoangoy@ube.edu.ec](mailto:wicacoangoy@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0003-4857-1446>

#### Published:

Vol. 9 Núm. 3 (2025): Revista Científica MQRinvestigar: pag. 01-30.

DOI: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.3.2025.e929>

Indexado en **Latindex 2.0** ISSN-L **2588-0659**

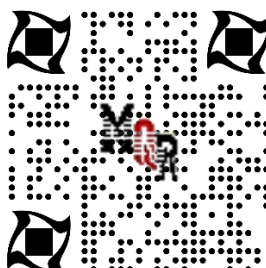


<http://www.investigarmqr.com/>

Cordially yours,  
MQRInvestigar - Director



Firmado electrónicamente por:  
**MARCO ANTONIO  
QUINTANILLA  
ROMERO**



  
Dr. Marco Quintanilla R.  
Director

