

Tabla 2 – Preguntas de investigación

| #   | Pregunta  | Motivación   | OR |
|---|---|--|----|
| <i>P1</i>   | ¿Cuál es la distribución geográfica de las fuentes de información?  | La distribución geográfica representada como regiones, países, universidades y los equipos de investigación que lideran las comunidades relacionadas con la población que tiene riesgo y/o padece la EA. |    |
| <i>P2</i>   | ¿Cuál es la distribución local de las fuentes de información?   | Descubrir los lugares relevantes, por ejemplo: las conferencias y revistas que contienen la mayoría de los temas de nuestro interés de investigación.  | O1 |
| <i>P3</i>   | ¿Cuáles son los estudios primarios más citados?   | Identificar los autores y trabajos más citados en el tema consultado.  |    |
| <i>P4</i>   | ¿Cuáles son los métodos de investigación aplicados con mayor frecuencia y en qué contexto de estudio?   | Identificar los métodos de investigación de mayor interés para nuestra búsqueda que se aplican en los artículos seleccionados.   | O2 |
| <i>P5</i>   | ¿Qué tipo de métodos o test han sido propuestos o utilizados para facilitar el diagnóstico de la enfermedad de Alzheimer a través del uso de videojuegos (serios y pervasivos)? | Determinar los test más usados en la investigación respecto a la EA y el diagnóstico de su padecimiento.   |    |
| <i>P6</i>   | ¿Qué tan efectivo ha sido la aplicación de test para evaluar el padecimiento de EA a través del uso de videojuegos (serios y pervasivos)?                                       | Determinar el nivel de efectividad en los resultados de los test y videojuegos para conocer las propuestas que han tenido una mejor implementación y clasificación.                                      | O3 |
| <i>P7</i>   | ¿Beneficios y/o limitaciones del uso de videojuegos (serios y pervasivos) en los posibles pacientes con EA?   | Determinar los beneficios, consecuencias, limitaciones y desafíos de las soluciones propuestas para los pacientes que padecen la EA.   | O4 |
| <i>P8</i>   | ¿Cuál es la tendencia de las propuestas desarrolladas para el diagnóstico de la EA por medio de videojuegos?  | Determinar la influencia de los videojuegos para el diagnóstico prematuro de la EA   |    |
| Acrónimos utilizados: <b>OR</b> : Objetivos Relacionados. |   |  |    |