

Tabla 5 – Esquema de clasificación

Preguntas	Respuestas
<i>¿Cuál es la distribución geográfica de las fuentes de información?</i>	(i) Francia, (ii) Alemania, (iii) Portugal, (iv) España, (v) otros.
<i>¿Cuál es la distribución local de las fuentes de información?</i>	(i) Congreso, (ii) simposio, (iii) Conferencia, (iv) otros.
<i>¿Cuáles son los estudios primarios más citados?</i>	Consultar el reporte de citas que ofrecen algunos buscadores y quedarse con la citación más alta relacionada con un artículo.
<i>¿Cuáles son los métodos de investigación aplicados con mayor frecuencia y en qué contexto de estudio?</i>	(i) Mapeo sistemático, (ii) revisión de la literatura, (iii) estudio piloto, (iv) mixto, (v) otros.
<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 perversivos)?</i>	(i) MOCA, (ii) MMSE, (iii) otros.
<i>¿Qué tan efectivo ha sido la aplicación de test para evaluar el padecimiento de EA a través del uso de videojuegos (serios y perversivos)?</i>	(i) F1-score = 0.99, (ii) Accuracy = 1.00, (iii) kappa de Cohen(K) = 0.98, (iv) especificidad = 1.0, (v) sensibilidad = 1.0, (vi) otros.
<i>¿Beneficios y/o limitaciones del uso de videojuegos (serios y perversivos) en los posibles pacientes con EA?</i>	(i) Tratamiento para disminuir el progreso de la EA, (ii) Desconocimiento del uso de la tecnología, (iii) Facilidad de acceso a los videojuegos, (iv) Mejorar la calidad de vida, (v) Apoyo hacia el personal de salud para el diagnóstico de la EA
<i>¿Cuál es la tendencia de las propuestas desarrolladas para el diagnóstico de la EA por medio de videojuegos?</i>	(i) Videojuegos serios, (ii) videojuegos perversivos, (iii) machine learning, (iv) realidad virtual, (v) otros.