

III. TABLA DE CONTENIDOS

I.	DEDICATORIA.....	3
II.	AGRADECIMIENTOS.....	4
III.	TABLA DE CONTENIDOS.....	5
IV.	ÍNDICE DE TABLAS	7
V.	ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	8
VI.	RESUMEN.....	9
VII.	ABSTRACT.....	10
1.	INTRODUCCIÓN.....	11
2.	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	20
3.	OBJETIVOS.....	21
3.1	Objetivo general.....	21
3.2	Objetivos específicos.....	21
4.	METODOLOGÍA.....	22
4.1	Criterios de elegibilidad.....	23
4.1.1	Criterios de inclusión.....	23
4.1.2	Criterios de exclusión.....	23
5.	RESULTADOS.....	26

6. DISCUSIÓN.....	31
6.1 Efectos de una terapia con Realidad Virtual en el balance de pacientes con enfermedad de Parkinson	31
6.1.1 Efectos de la RV sobre el balance supervisados por terapeuta y selección de juego.....	33
6.1.2 Efectos de la RV sobre el balance según demanda...	36
6.1.3 Efectos de la RV sobre el balance según dosis.....	39
6.1.4 Efecto de la RV sobre el balance según sistema de RV utilizado.....	41
6.2 Evaluaciones clínicas y de laboratorio para el balance.....	43
6.3 Efectos de una terapia con Estimulación Eléctrica Funcional sobre el balance de pacientes con enfermedad de Parkinson.....	45
6.4 Limitaciones.....	46
6.5 Relevancia clínica.....	47
7. CONCLUSIÓN.....	48
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
9. ANEXOS.....	55

IV. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Características generales de los estudios y principales resultados.....	27
Tabla 2: Tabla resumen de efectos de RV sobre el balance, de acuerdo a supervisión y selección de juego por medio del tratante	55

V. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1: Flujograma de búsqueda y selección de estudios	25
-----------------------------------------------------------------------	----