Actualmente existen juegos serios que se enfocan en la rehabilitación de niños y adultos con algún tipo de discapacidad, estos juegos serios cuentan con sistemas de interacción tanto gráficos como tangibles, se ha identificado que existen deficiencias en la adaptación tanto en su parte gráfica como en sus dispositivos de interacción, es decir no están completamente adaptados. Esas deficiencias en la adaptación conllevan dificultades para el niño como usuario final, dificultades tales como la poca comprensión de la actividad de rehabilitación, así como problemas de adaptación y ergonomía, problemas en el lenguaje utilizado y en cómo se presenta la información, todo lo antes mencionado dificulta que el niño logre un cumplimiento adecuado de los objetivos de la rehabilitación.

Existen algunos autores que han propuesto lineamientos o principios para poder construir adecuadamente juegos serios, (estos elementos) como en [ref cano], pero no existe un conjunto o catálogo de patrones que permita el diseño adecuado de los objetos de interacción tangible, objetos que en algunos casos como las terapias enfocadas en niños con discapacidad auditiva son de gran importancia para su rehabilitación

**Este conjunto de patrones es el que nosotros vamos a construir,**

No existen patrones de diseño para la construcción de los dispositivos de interacción estos están enfocados en la construcción del juego serio como tal **(verificar)**

El problema principal es la adaptación hacia la interacción, cómo hacer dispositivos que se adaptan fácilmente a la interacción del juego serio.

el objetivo que se quiere alcanzar con el juego serio dependiendo de la actividad de rehabilitación.

* problemática detectada: existen falencias en la construcción de los dispositivos de interacción, desde la parte de la adaptación.
* nuestro propósito no es mejorar la discapacidad sino mejorar la adaptación y uso de los dispositivos por parte de los niños dentro de sus actividades de rehabilitación.
* nuestros aportes no son para mejorar al niño sino para mejorar la interacción con el juego serio y esto es lo que le permite mejorar.
* no hay patrones de diseño para la construcción de los dispositivos de interacción ( verificar), estos están enfocados a la construcción del juego serio como tal.

Construcción de un conjunto de patrones para el diseño de los dispositivos de interacción:  casi no hay información, entonces prácticamente es hacer la propuesta de los patrones a partir de los puntos que nosotros veamos desde la parte de la adaptación de los dispositivos a los problemas que tienen los niños con discapacidad auditiva.

equilibrio entre las actividades de rehabilitación y las mecánicas de juego

Adaptar a nivel de diseño estos dispositivos de interacción de forma adecuada que el niño puede realizar las actividades de rehabilitación a través de las mecánicas del juego serio, de forma adecuada y lograr los objetivos.