**Q62: Descreva experiências negativas: Reveja as sentenças em que você não concordou totalmente para relembrar.**

A: Teve um momento que percebi a visão um pouco embasada, isso me atrapalhou um pouco durante o meu desempenho, no momento do encaixe das peças.

**Q63: Descreva experiências positivas:**

A: Interação e engajamento com o jogo. Estigantes e motivador em buscar concluir as etapas do jogo.

**Q64: Você enfrentou problemas ou dificuldades durante o uso da solução holográfica? Se sim**

A: Teve um momento que durante a manipulação de uma peça, saiu da tela em que eu estava e foi para a tela inicial, mas foi fácil retornar para a área do jogo.

**Q65: Você possui sugestões**

A: Talvez uma instrução do que a pessoa pode esperar do jogo, mas acredito que como a intenção é validar o jogo, acaba sendo intencional não dar nenhum tipo de dica nesse momento é ou etapa do estudo.

**Q66: Você considera que esta solução holográfica é melhor que outras soluções para a mesma atividade? Por quê?**

A: Depende para o objetivo pretendido, penso que além do, pode ser um recurso utilizado desde que não ofereça risco a quem for usar.   
Vejo como um recurso para treinar tividades especificar simulando tarefas e atividades funcionais.   
Penso que para algumas pessoas se sinta desconfortável devido o membro está em movimento no ar, sem toque ao objeto de fato, estando restrito o sensorial , ou seja, sentir o real toque da mão no objeto.