

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความสามารถการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนการศึกษาและผลการวิจัยดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สมมติฐานการวิจัย
3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สรุปผลการวิจัย
7. อภิปรายผล
8. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้การจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
4. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อยู่ในระดับดี
2. ความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สูงขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในด้านการดำเนินการศึกษา ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย
ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ เป็นนักเรียนในระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 – 6 ½ ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านหนองคู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 32 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้เป็นนักเรียนที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ ด้านการจำตัวเลข กำลังเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 และอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 4 – 6 ½ ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านหนองคู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ที่เลือกแบบเจาะจง จำนวน 8 คน มีวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้
 - 2.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนและจดบันทึกผลหลังสอนตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
 - 2.2 คัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้วยแบบทดสอบของ ศรีขานิยมธรรม ซึ่งเป็นแบบทดสอบคัดแยกเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ คัดแยกโดยภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ดังนี้
 - 2.2.1 ทำการทดสอบเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 และอนุบาล 2 เป็นรายบุคคลมีเนื้อหา 6 หมวด คือ หมวดซ้าย-ขวา หมวดการจำคำ หมวดการวาดรูปทรง หมวดการจำตัวเลข หมวดการจัดหมวดหมู่ และหมวดการใช้ขา โดยใช้เวลาทดสอบ 20 นาที

2.2.2 นำคะแนนที่นักเรียนทำได้จากแบบทดสอบในแต่ละหมวด ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนน ซึ่งใช้จุดตัดโดยกำหนดที่ระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 10 ลงไป

2.2.3 นักเรียนที่ได้คะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ตั้งแต่ 1 หมวดขึ้นไป แสดงว่านักเรียนอยู่ในภาวะ “เสี่ยง” ต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้

2.3 จากการคัดแยกเด็กพบเด็กปฐมวัยที่อยู่ในภาวะเสี่ยงรวม 11 คน เป็นเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงหมวดการจำคำ 1 คน หมวดซ้าย – ขวา 2 คน และ หมวดการจำ ตัวเลข 8 คน

2.4 คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยเจาะจงเลือกเด็กปฐมวัยที่อยู่ในภาวะเสี่ยง ต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์คะแนน ระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 10 ลงไป โดย เจาะจงเลือกในหมวดการจำตัวเลข จำนวน 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด ดังนี้

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

1.1 เกมการศึกษา

1.2 แบบฝึกหัด

2. แบบประเมินการจำตัวเลข

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา โดยทำการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบประเมินการจำตัวเลข ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล การจัดประสบการณ์การเรียนรู้การจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา ใช้สูตรของ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 159)

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ใน

ภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัด
 ประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สูตร t -test (Dependent Sample) (บุญชม ศรีสะอาด.2545 : 115)

4. วิเคราะห์หาค่าความคงทนในการเรียนรู้ในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยง
 ต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา โดยวิเคราะห์จากคะแนนที่ได้
 จากการทำแบบประเมินการจำตัวเลขหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และคะแนนจากการทำ
 แบบประเมินชุดเดิมหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้สรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะ
 เสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัด
 ประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ
 8.25 อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำ และคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้มีค่า
 เท่ากับ 16.87 อยู่ในระดับดีมาก
2. คำนีประสิทธิผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ใน
 ภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา มีค่าเท่ากับ 0.7340
 คิดเป็นร้อยละ 73.40 หมายความว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้การจำตัวเลขโดยใช้เกม
 การศึกษา ทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
3. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อ
 การมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา พบว่า คะแนนทดสอบหลังการจัด
 ประสบการณ์การเรียนรู้ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ความคงทนในการเรียนรู้ของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการ
 เรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา พบว่า หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ นักเรียน มี
 ความคงทนในการจำตัวเลข เฉลี่ย 16.87 คิดเป็นร้อยละ 84.37 หลังการจัดประสบการณ์การ
 เรียนรู้ผ่านไป 2 สัปดาห์ นักเรียนมีความคงทนในการจำตัวเลข เฉลี่ย 15.00 คิดเป็น ร้อยละ
 75.00 หมายความว่า นักเรียนมีความคงทนในการจำตัวเลข

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. ความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาด้านการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา ก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.25 คิดเป็นร้อยละ 41.25 อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำ หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 16.87 คิดเป็นร้อยละ 84.37 อยู่ในระดับดีมาก ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึง การจัดประสบการณ์การจำตัวเลขของเด็กปฐมวัยที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาด้านการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจำตัวเลขได้ตามแนวทางทฤษฎีการเรียนรู้แบบคลาสสิก ของ พาฟลอฟ ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับ ปฏิกริยาตอบสนองได้อย่างฉับพลันหรือเกิดปฏิกริยาสะท้อน ทฤษฎีการเรียนรู้ของ สกินเนอร์ ที่กล่าวว่า พฤติกรรมเกิดจากการเรียนรู้ที่มีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดและพฤติกรรมเกิดจากการเรียนรู้หรือการตอบสนองขึ้นอยู่กับ การเสริมแรง และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเปียเจต์ ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากการ ทำงานของระบบส่วนกลาง เรียกว่า โครงสร้างทางสติปัญญา (เยาพา เดซะกูปต์. 2542 : 60-69) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มนตรี พัฒนจรีพันธ์ (2547 : 67) พบว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาโดยมีครูชี้แนะมีคะแนนพัฒนาการมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและมากกว่ากลุ่มที่เล่นเกมการศึกษาด้วยตนเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เพราะว่า การที่ครูคอยชี้แนะและเร้าให้อยากจะทำต่อไปและเมื่อสิ้นสุดการเล่นทุกครั้งครูก็จะให้แรงเสริมทุกครั้ง สอดคล้องกับกับ คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547 : 4) ที่กล่าวไว้ว่า การกระตุ้นการรับรู้ของเด็กโดย ผ่านการเล่นปนเรียน เด็กจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ถือเป็นสิ่งเร้าที่สร้างความสนใจใน บทเรียนและกิจกรรมที่ครูจัดให้ โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ การเล่น โดยผ่านสื่อของเล่นจะช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์จริงจากการ เรียนรู้ทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต คิดแก้ปัญหา ทดลอง สร้างสรรค์ ค้นพบด้วยตนเอง การเล่นมีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโต ช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจและสติปัญญา
2. ดัชนีประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้ในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาด้านการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาจากคะแนนก่อนและหลัง

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่า คำนีประสิทธิผล มีค่าเท่ากับ 0.7340 คิดเป็นร้อยละ 73.40 สูงกว่าเกณฑ์คำนีประสิทธิผล คือ 0.50 หรือร้อยละ 50 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ในการจำตัวเลขเพิ่มขึ้นจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทนา วงศ์ทิพากร (2548 : 77) พบว่า การจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษามีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7312 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนที่ได้รับเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 73.12

3. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบประเมินความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่า คะแนนทดสอบหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการจำตัวเลขของเด็กปฐมวัยที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยได้ค้นคว้าพัฒนาขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจำตัวเลขได้สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อาภา พัฒนประสิทธิ์ (2547 : 72) ได้ศึกษาความสามารถในการวาดรูปทรงและการจำตัวเลขของเด็กปฐมวัยที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอน เรื่อง การวาดรูปทรงและการจำตัวเลข ภายหลังการได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนการวาดรูปทรงและการจำตัวเลข พบว่า ความสามารถในการวาดรูปทรงและการจำตัวเลขดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นัยนา ผดุงสงฆ์ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ด้วยเกมการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา พบว่า การเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษาด้านการรับรู้สัญลักษณ์ที่ใช้แทนจำนวนและความเข้าใจความหมายของจำนวน มีความพร้อมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จันทนา วงศ์ทิพากร (2548 : 77) ได้พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นอนุบาล 2 และเปรียบเทียบความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา พบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นอนุบาล 2 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.41/85.66 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ และมีคำนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์ มีค่าเท่ากับ 0.7312 คิดเป็นร้อยละ 73.12 ผลการเปรียบเทียบความพร้อมก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อม

พร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษาชั้นอนุบาล 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ความคงทนในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา -จากการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ในการจำตัวเลข หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.87 คิดเป็นร้อยละ 84.37 คะแนนหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ มีคะแนนเฉลี่ย 15.00 คิดเป็นร้อยละ 75.00 และมีคะแนนเฉลี่ยที่ลดลง 1.87 คิดเป็นร้อยละ 9.37 แสดงให้เห็นว่า หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการจำตัวเลขโดยใช้เกมการศึกษา ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ นักเรียนมีความสามารถในการจดจำหรือระลึกเนื้อหาจากที่เคยเรียนผ่านไปแล้วได้ สอดคล้องกับการศึกษาของ เอบิงเฮาส์ ที่ศึกษาและพบว่า หลังจากเรียนแล้วผ่านไป 15 วัน ความสามารถในการจำจะเหลืออยู่ ร้อยละ 25 (ประสาท อิศรปริศา, 2523 : 230) ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่เอบิงเฮาส์ ตั้งไว้ นอกจากนี้การที่นักเรียนเกิดความคงทนในการจำเนื่องมาจากขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือผ่านกระบวนการต่างๆตามขั้นตอนของการศึกษาค้นคว้ามาเป็นอย่างดี การจัดกิจกรรมตามกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การให้การเสริมแรงของครู การกระตุ้นให้เด็กได้คิดและมีโอกาสจัดกระทำ การได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆรวมทั้ง ได้เห็น ได้สัมผัส จับต้องผ่านประสาทสัมผัส การร่วมกิจกรรมเล่นเกมการศึกษาของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ของเปียเจต์ ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นกระบวนการทำงานของระบบประสาทส่วนกลาง เรียกว่า โครงสร้างทางสติปัญญา (เยาหวา เดชะอุปต์, 2542 : 60-69)

ผลการวิจัยที่กล่าวมา การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการจำตัวเลขโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กปฐมวัยที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น นักเรียนร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ มีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้จัดกระทำกับสื่อด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและมีทักษะในการจำตัวเลข ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับสูงขึ้นไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การให้แรงเสริมเป็นสิ่งสำคัญ นักเรียนบางคนต้องการเวลามากกว่าคนอื่นในการทำกิจกรรม ครูควรให้โอกาสและควรให้แรงเสริมเมื่อเด็กทำได้หรือทำสำเร็จ จะทำให้เด็กเกิดความมั่นใจ กล้าคิด กล้าทดลอง กล้าตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเองและอยากทำกิจกรรมต่อไป

1.2 บรรยากาศในจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่น ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมให้มาก ได้ลงมือปฏิบัติเองจะเกิดความสนุกสนาน ไม่เครียด ไม่เบื่อหน่ายและเกิดการเรียนรู้

1.3 การให้นักเรียนเล่นเป็นกลุ่มในชั้นการฝึกทักษะควรมีจำนวนเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ผู้เรียนจะได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและซักถามเมื่อไม่เข้าใจ

1.4 ครูผู้สอนอาจร่วมทำกิจกรรมกับเด็กที่ตะลึงงันหรือตามความเหมาะสม และต้องคอยดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิดในขณะที่การเล่นเกมการศึกษาเพื่อคอยชี้แนะเมื่อนักเรียนเกิดความสงสัย

1.5 การทำกิจกรรมควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายตามความเหมาะสม

1.6 การเล่นเกมการศึกษาในแต่ละวัน อาจจัดให้เล่นทั้งเกมการศึกษาชุดใหม่ และเกมการศึกษาชุดเก่า

1.7 เวลาที่ใช้ในการทดลองจริงอาจมีความคลาดเคลื่อนจากแผนการสอนที่วางไว้ สามารถปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นเวลาตามความเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาความสามารถในการจำตัวเลขในเด็กกลุ่มอื่น เช่น เด็กสมาธิสั้น เด็กออทิสติก เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้มีปัญหาในการรับรู้ที่ส่งผลในเรื่องของความจำ

2.2 ควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการจำตัวเลข โดยใช้เกมการศึกษา กับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยวิธีอื่นๆ

2.3 ควรนำเกมการศึกษาไปพัฒนาเด็กกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่เด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจำตัวเลข