

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วยการละเล่นพื้นบ้านของไทย ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนปฐมวัยที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย
3. เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85.09/88.81
2. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 56.67 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 56.67 คะแนน จากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 88.81 คะแนนเต็ม 100 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.81 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. เด็กปฐมวัยที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย มีค่าเฉลี่ยการแสดงความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 มี

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.59-2.81 แสดงว่าเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านของไทย ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

อภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัย และสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรม การเล่นที่บ้านของไทย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85.09/88.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการ ขั้นตอนในการสร้างอย่างเป็นระบบและวิธีการที่เหมาะสม โดยศึกษาหลักสูตร คู่มือครู เนื้อหาเทคนิค วิธีการที่เป็นแนวทางและเป็นประโยชน์ในการสร้างกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมทำให้เด็กได้เรียนรู้ ดังนั้น การเล่นเป็นวิธีการที่เด็กสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองในการเรียนรู้รับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งซึ่งไม่มีใครสอนเขาได้การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาของเด็ก โดยใช้การเล่นเป็นเครื่องช่วยนักจิตวิทยาและนักการศึกษาถือว่า การเล่นคือ การทำงานของเด็ก เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มุ่งให้ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ในละเล่น และแก้ปัญหาด้วยตนเอง เปิด โอกาสให้เด็กได้พฤติกรรมแบบถูกฝึกด้วยตนเอง ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลิน เด็กจึงมองพฤติกรรมการเรียนแบบนี้เป็นการเล่นและเกิดความสนใจ โดยไม่จำเป็นต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้น เมื่อเด็กมีความสนใจแล้วพฤติกรรมก็จะเปลี่ยนแปลง เป็นความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดของเด็กต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ ลักษณะ แก้วทอง (2550 : 79 - 123) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.06/94.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์คิดเป็น ร้อยละ 67 โดยสรุป แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล สร้างความสนุกสนานในการเรียนและมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับชั้นอนุบาลต่อไปได้ และเกียงลม จันทร์งาม (2553 : 85-127) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้

โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยพบว่า 1. โปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 84.33/81.81 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสรุป โปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเหมาะสมสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ได้เป็นอย่างดีและได้ดีกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามปกติ ดังนั้นครูผู้สอนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ควรนำโปรแกรมนี้ไปใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วยการละเล่นพื้นบ้านของไทย ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 การจัดกิจกรรมที่ 1-4 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ จำนวน 5 กิจกรรม คือ กากีไก่ งูกินหาง ชนไก่ และมอลช่อนผ้า เด็กได้เล่นเป็นกลุ่ม และการฝึกปฏิบัติกาเหวพริบและความคล่องแคล่วว่องไว รวมทั้งให้เด็กรู้สึกสนุกสนานกับการเล่น และการเรียนรู้ มีค่าความเชื่อมั่นเฉลี่ย 44.05 โดยมีพฤติกรรมดังนี้

ด้านความคิดคล่องแคล่ว ผู้วิจัยพบว่าเด็กแสดงท่าทางที่แปลกใหม่ ไปกว่าเดิมไม่เคยทำมาก่อน แต่ต้องให้ครูชี้แนะ ทำให้เด็กทำได้เองทำได้อย่างต่อเนื่องมากกว่าคนอื่นในเวลาที่จำกัด และสม่ำเสมอปรากฏอย่างชัดเจน

ด้านความคิดริเริ่ม ผู้วิจัยพบว่าเด็ก ไม่สามารถแก้ปัญหาเองได้ แม้ผู้วิจัยแนะนำแล้วก็ไม่สามารถแก้ปัญหาได้ โดยเด็กยังสับสนกับการเล่น และคำสั่ง ทำให้หลบหลีกเลี่ยงไม่ทัน และการเอาตัวรอดในการเล่นกิจกรรม

ด้านความคิดละเอียดลออ ผู้วิจัยพบว่าเด็กส่วนมากมีความคิดละเอียดลออในการเล่น โดยแสดงท่าทางอ่อนโยน และท่วงท่าที่สวยงาม สามารถผสมผสานการละเล่นกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาได้

ด้านความคิดยืดหยุ่น ผู้วิจัยพบว่าเด็กมีการปรับตัวเข้ากับเพื่อน ไม่ได้ เช่น เด็กเลือกที่จะเล่นคนเดียว และไม่ให้ความร่วมมือกับเพื่อนเมื่อเพื่อนขอความช่วยเหลือ เนื่องจากเด็กมีความคิดที่อิสระ

สัปดาห์ที่ 2 การจัดกิจกรรม แผนที่ 5-8 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ จำนวน 4 กิจกรรม คือ เสือกินวัว รีรีข้าวสาร กระต่ายขาเดียว ม้าก้านกล้วย เด็กได้เล่นเดี่ยว เล่นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม มีค่าความเชื่อมั่นเฉลี่ย 58.73 โดยมีพฤติกรรมดังนี้

ด้านความคิดคล่องแคล่ว ผู้วิจัยพบว่าเด็กแสดงท่าทางที่แปลกใหม่ ไปกว่าเดิมไม่เคยทำมาก่อน แต่ต้องให้ครูชี้แนะ ทำให้เด็กทำได้เองทำได้อย่างต่อเนื่องมากกว่าคนอื่นในเวลาที่จำกัด และสม่ำเสมอปรากฏอย่างชัดเจน เช่น กิจกรรมรีรีข้าวสาร ทำให้เด็กสามารถใช้ความรวดเร็วในการสังเกต และสร้างความสามัคคีในกลุ่ม ส่วนกิจกรรมกระต่ายขาเดียว ม้าก้านกล้วย พัฒนาความคิดคล่องแคล่วของเด็กได้ดี

ด้านความคิดริเริ่ม ผู้วิจัยพบว่าเด็กสามารถแก้ปัญหาเองได้ ขณะร่วมกิจกรรมเด็กมีความคิดริเริ่มในการร่วมกิจกรรมและมีทักษะในการวิ่ง ออกกำลังกายทุกส่วนเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อ ทำให้เด็กเกิดความรัก ความสามัคคีในหมู่คณะ

ด้านความคิดละเอียดลออ ผู้วิจัยพบว่าเด็กส่วนมากมีความคิดละเอียดลออในการเล่น โดยแสดงท่าทางอ่อนโยน และท่วงทางที่สวยงาม รวมทั้งให้เด็กรู้สึกสนุกสนานกับการเล่น และการเรียนรู้

ด้านความคิดยืดหยุ่น ผู้วิจัยพบว่าเด็กมีการปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี โดยครูให้อิสระในการร่วมกิจกรรมแต่ละกิจกรรมทำให้เด็กร่วมมือกับเพื่อนเมื่อเพื่อนขอความช่วยเหลือ ในแต่ละกิจกรรม

สัปดาห์ที่ 3 การจัดกิจกรรมที่ 9-10 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ จำนวน 2 กิจกรรม คือ เดินกะลา วิ่งกระสอบ เด็กได้เล่นเดี่ยว และเล่นเป็นกลุ่ม มีค่าความเชื่อมั่นเฉลี่ย 73.02 โดยมีพฤติกรรมดังนี้

ด้านความคิดคล่องแคล่ว ผู้วิจัยพบว่าเด็กแสดงท่าทางที่แปลกใหม่ ไปกว่าเดิมไม่เคยทำมาก่อน แต่ต้องให้ครูชี้แนะ ทำให้เด็กทำได้เองทำได้อย่างต่อเนื่องมากขึ้นในเวลาที่จำกัดและสม่ำเสมอปรากฏอย่างชัดเจน รวมทั้งเด็กรู้สึกสนุกสนานกับการเล่น เดินกะลา วิ่งกระสอบ

ด้านความคิดริเริ่ม ผู้วิจัยพบว่าเด็กสามารถแก้ปัญหาเองได้ และมีเด็กบางคนยังเด็กยังสับสนกับการเล่น ไม่สามารถเล่นได้ถูกวิธี ผู้วิจัยแนะนำแล้วก็สามารถเล่นเดินกะลา และวิ่งกระสอบได้อย่างสนุกสนาน

ด้านความคิดละเอียดลออ ผู้วิจัยพบว่าเด็กส่วนมากมีความคิดละเอียดลออในการเล่น โดยแสดงท่าทางอ่อนโยน และท่วงทางที่สวยงาม เป็นต้นการเดินกะลา เด็กให้ความสนใจและให้ร่วมมือกิจกรรมทั้ง การเดินกะลา และวิ่งกระสอบ

ด้านความคิดยืดหยุ่น ผู้วิจัยพบว่าเด็กมีการปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี เนื่องจากผู้วิจัยให้อิสระในการเล่นกับเด็ก ๆ ทำให้เด็กมีความคิดยืดหยุ่น และมีความสุขในการร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กิจกรรม

2. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 56.67 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 56.67 คะแนน จากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 88.81 คะแนนเต็ม 100 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.81 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ทิวาพร โจมรัมย์ (2553 : 80 - 114) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอีสาน ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่การจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอีสานมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์หลังจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอีสาน มีวินัยในตนเอง โดยรวมอยู่ในระดับดี 3. ผลการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน พบว่า นักเรียนสามารถสังเกตความเหมือนและความต่างของสิ่งของที่กำหนดให้ได้ เปรียบเทียบ ขนาด ใหญ่ เล็ก มาก น้อย เรียงลำดับ ความสูง-ความต่ำ ความยาว-สั้น เปรียบเทียบจำนวนเท่ากัน-ไม่เท่ากัน นับจำนวน 1- 20 และการรู้ค่าจำนวน 1 - 10 บอกตำแหน่ง บน - ล่าง หน้า - หลัง ได้ เป็นผู้ที่มิวินัยในตนเอง รู้จักอดทน มีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบรู้จักรับฟังความคิดของคนอื่น และเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุขและสนุกสนาน โดยสรุป การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอีสาน สามารถพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ และมีวินัยในตนเองได้ ซึ่งการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่นพื้นบ้านมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้จัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์กระบวนการคิด เสริมสร้างและปลูกฝังความมีวินัยในตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เด็กปฐมวัยที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย มีค่าเฉลี่ยการแสดง ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.59-2.81 แสดงว่าเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ลักษณะ แก้วทอง (2550 : 79 - 123) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.06/94.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 หมายความว่า นักเรียนมี

ความก้าวหน้าในการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์คิดเป็น ร้อยละ 67 โดยสรุป แผนการจัด
 ประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ช่วยให้
 นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล สร้างความสนุกสนานในการเรียนและมี
 พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดประสบการณ์
 การเรียนรู้ในระดับชั้นอนุบาลต่อไปได้

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จะเกิดขึ้นได้จากการที่จัด
 ประสบการณ์ที่เหมาะสมให้กับเด็ก โดยเด็กได้ร่วมกิจกรรมอย่างอิสระ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัด
 ประสบการณ์ด้วยการละเล่นพื้นบ้านของไทย จึงเป็นวิธีการสอนที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง
 จากการเล่นเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และส่งเสริมความสัมพันธ์ของเด็กที่เล่นร่วมกัน ได้
 ปรับตัวได้แสดงออก ได้แก้ปัญหาการเล่นด้วยตนเอง ได้ฝึกการทำงานให้สำเร็จและตัดสินใจใน
 การลงมือกระทำด้วยตนเอง และได้รับการเสริมแรงเป็นที่ยอมรับจากสังคมรอบตัวเด็ก ย่อมทำให้เด็ก
 ประสบผลสำเร็จในการทำสิ่งต่าง ๆ และเกิดความเชื่อมั่นในตนเองในที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการด้วยการละเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อใช้ในการวิจัยเวลาที่ใช้ในการ
 การสังเกตพฤติกรรมเด็ก ได้อย่างเหมาะสมจึงใช้เวลาถึง 60 นาที เพราะในการทำการวิจัยต้องการ
 สังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กให้ได้อย่างทั่วถึง การนำการจัดกิจกรรมไปใช้ในกิจกรรมปกติควร
 ปรับเวลาให้เหมาะสมกับสถานการณ์การเรียนการสอนตามตารางกิจกรรมประจำวัน

1.2 การนำการละเล่นพื้นบ้านของไทยมาใช้กับเด็กควรคำนึงถึงความปลอดภัยสำหรับ
 เด็ก ควรแนะนำให้เด็กเล่นอย่างระมัดระวัง เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ที่
 แปลกใหม่

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการนำสื่อประกอบการละเล่นพื้นบ้านของไทยไปใช้ในการเตรียมความพร้อม
 เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์กับเด็กปฐมวัย ในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรนำการละเล่นพื้นบ้านของไทยไปทดลองใช้ในการวิจัยควบคู่กับการจัด
 ประสบการณ์การเรียนรู้ในกิจกรรมอื่น ๆ เช่น กิจกรรมเกมการศึกษา กิจกรรมเสริมประสบการณ์
 หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อเปรียบเทียบว่าการจัดประสบการณ์ในกิจกรรมใดสามารถส่งเสริมความ
 เชื่อมมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยได้สูงกว่าการจัดประสบการณ์ในกิจกรรมเสรี