

## Educación para lograr alcanzar el Retiro

Juan Manuel Moreno Hernández

Maestría en Educación UCEM

### 1. INTRODUCCIÓN

México es un país que cuenta con varias instituciones encargadas de otorgar Seguridad Social a su población, uno de los cometidos de dichas instituciones es el asegurar un retiro digno para su población, del cual obtengan un ingreso estable, así como atención médica.

El Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), es una de esas instituciones, y la cual a pesar de tener requisitos accesibles para obtener una pensión del régimen de ley 73, es recurrente que la población no logre dicho beneficio, esto debido a un desconocimiento que la población tiene de la ley, así como en ocasiones de su propio historial laboral.

El objetivo de este programa de intervención, es lograr que las personas que han cotizado para el IMSS, se cuestionen y después descubran, si es posible que alcancen una pensión para mejorar su nivel de vida.

### 2. ANÁLISIS DEL CONTEXTO

En el estado de San Luis Potosí, existe población que trabajó asegurada por un patrón, y que reúnen algunos requisitos para que les sea otorgada una pensión, sin embargo, el desconocimiento, así como el nulo manejo de las herramientas digitales que ofrece dicho instituto, dificulta la obtención de la información necesaria para que la gente determine su condición actual.

En ocasiones al aprendizaje, no podrá ser desarrollado de manera autónoma por las personas a las que va dirigido el programa, será necesario el apoyo de una persona que tenga un conocimiento moderado en cuanto a navegación en la web.

Ahora bien, hay distintos tipos de pensiones y debido a reformas en la Ley del Seguro Social, no a todas las personas nos rige los mismos requisitos, existe población a la que no solo le es posible obtener una pensión por parte del IMSS, sino que también tienen la oportunidad de mejorar la cuantía monetaria que recibirán de esta.

### 3. Objetivos y resultados esperados

#### 3.1. OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El objetivo de la propuesta es el de lograr que el mayor número de población, de perteneciente a la tercera edad en el Estado de San Luis Potosí, logre identificar de la situación actual en la que se encuentra, en materia de pensión, para determinar los pasos que tiene que seguir y acciones a realizar para obtener dicho beneficio o de ser posible mejorarlo.

### 4. MARCO DE INTERVENCIÓN

#### 4.1-MARCO LEGAL

Para el programa de intervención es de suma importancia el marco legal, debido a que, en materia de pensión por parte del IMSS, existen dos regímenes para obtener dicho beneficio.

Los dos regímenes a los que nos referimos son llamados Pensión IMSS Ley 73 y Pensión IMSS Ley 97, la primera es para los trabajadores que cotizaron ante el Instituto antes del 1° de Julio de 1997, y a quienes el pago le corresponde al estado a través de dicha Institución.

La Ley 97 es la que es otorgada por el ahorro propio de los trabajadores, por medio de una Afore, quien al final de la vida laboral del trabajador entregara el monto ahorrado a una aseguradora, para el pago de la Renta Vitalicia (Pensión).

Existe población que comenzó su vida laboral, con la Ley 73, pero también reúne los requisitos que son necesarios para obtener una Renta Vitalicia con la Ley 97, y de conformidad con el Artículo undécimo transitorio de la LSS, estas personas podrán acogerse a los beneficios de la Ley derogada, por lo cual son llamadas generación de transición, y podrán elegir con que régimen es con el que desean obtener sus beneficios para el retiro.

En ocasiones la población, no tienen idea a que régimen de Ley pertenecen, pero el caso que nos ocupa es el de personas que desconocen totalmente que tienen la posibilidad de obtener una pensión, realizando tramites relativamente sencillos.

La población que nos ocupa es principalmente, la que tiene derecho a una Ley IMSS 73, ya que esta población en algunas ocasiones laboro en periodos previos a que el Instituto contara con herramientas digitales, y para obtener su información es necesario realizar algunos trámites, para poder determinar en qué condición se encuentran y lograr una toma de decisiones adecuada.

#### 4.2 Innovación Educativa

Como menciona Macías 2013 La innovación educativa es un proceso que involucra la selección, organización y utilización creativa de elementos vinculados a la gestión institucional, el currículum

y/o la enseñanza, siendo normal que una innovación educativa impacte más de un ámbito, ya que suele responder a una necesidad o problema que regularmente requiere una respuesta integral.

Para el caso que nos ocupa será necesario utilizar una selección y organización de elementos para lograr un aprendizaje, que impacte y responda a una problemática que es la falta de conocimiento de los derechos obtenidos en materia de pensión IMSS.

Si bien el utilizar un medio digital en siglo XXI, no es para nada nuevo y original, más bien algo de uso común, se pretende usarlo por su facilidad de alcanzar al mayor número de personas posibles, algo que en un sistema tradicional tomaría mucho tiempo, y se vería limitado logísticamente.

Según Carrillo Chávez 2020, en la actualidad existe un maltrato digital, esta acción se refiere a la tendencia que tienen las instituciones (bancos, afores, instituciones de gobierno, etc.) a seguir la tendencia de la “apptitis”, en la cual se pueden realizar el mayor número de trámites desde el celular, en aras de mejorar el servicio brindado (hágalo desde la comodidad de se casa), sin embargo, no a todas las personas les resulta cómodo y confiable realizar sus trámites de esta manera.

Para los Baby Boomers aquellos que tienen entre 70 y 95 años de edad, este mundo les resulta desconocido, y se comportan dubitativos al no poder tener sus comprobantes en papel, o no recibir su dinero de manera tangible los preocupa, y en nuestro contexto gran parte de la población a la que se quiere ayudar están en este rango de edades.

#### **4.3- APRENDIZAJE INVISIBLE**

SEGÚN, COBO & W., 2011, EXISTEN LAS SOCIEDADES 1.0, 2.0 Y 3.0. LAS SOCIEDADES 1.0, EMPIEZAN CON LAS SOCIEDADES AGRARIAS Y POSTERIORMENTE INDUSTRIALES, DONDE EL NIÑO APRENDÍA EN CASA Y EL PARADIGMA ERA EL DE “APRENDER HACIENDO”, POSTERIORMENTE CON EL AVANCE DE LA ESTA SOCIEDAD SE COMENZÓ A INDUSTRIALIZAR LA EDUCACIÓN, Y HUBO PROLIFERACIÓN DE ESTRUCTURAS ACADÉMICAS MERITOCRACIAS, QUE CASI ELIMINAN EL PARADIGMA MENCIONADO.

LA SOCIEDAD 2.0, LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO, TIENE LUGAR EN EL SIGLO XX, PODEMOS DECIR QUE ES EN LA QUE NOS ENCONTRAMOS ACTUALMENTE, EN ESTA SOCIEDAD LA INFORMACIÓN NECESITA SER INTERPRETADA, POR LO CUAL UNA DE LAS APTITUDES MÁS, VENTAJOSAS EN ESTA SOCIEDAD ES EL CONOCIMIENTO. SIN EMBARGO, EN ESTE CONTEXTO, TAMBIÉN APARECE UN FENÓMENO EN CUANTO A LA GENERACIÓN DE CONTENIDO O INFORMACIÓN, IMPULSADA POR LA INTERNET Y LAS DISTINTAS PLATAFORMAS QUE EXISTEN, ESTAS HERRAMIENTAS DIGITALES NO SOLO EXPANDEN LA INFORMACIÓN, SINO QUE TAMBIÉN MODIFICAN LA MANERA DE INTERPRETARLA.

La sociedad 3.0, es la sociedad del futuro, en esta sociedad los pasos que se dan en materia tecnológica son exponenciales, hay una globalización constante y redistribución constante del conocimiento y de las relaciones, y es impulsada por knowmads.

Los knowmads, son personas que según Moravec 2008, tienen un repertorio de habilidades, entre las cuales están, capaz de crear sentido socialmente sostenido, alfabetizado digitalmente comprende cómo y por qué funcionan las tecnologías digitales, competencia para resolver problemas en contextos diferentes, consiente de liberar el acceso a la información.

En el contexto en la que estamos, muchos adultos si bien pertenecen a una sociedad 2.0, existe una brecha dentro de esta población, ya que muchos desconocen las herramientas digitales, y su manejo e interpretación de la información no es el adecuado, en ocasiones parece que pertenecen más a una sociedad 1.0, y teniendo en cuenta el país al que pertenecemos donde la industrialización apareció a principios del siglo pasado, puede que sea cierto.

Es por eso que para lograr el cometido será necesario de knowmads, que apoyen a la población en el manejo de herramientas digitales, así como la interpretación de información. Los adultos a los que se quiere alcanzar además de las barreras en materia de manejo de herramientas y conocimiento, presentan problemas de salud como pueden ser problemas para escuchar o para ver, lo cual vuelve más precaria su situación para lograr un aprendizaje, la versatilidad de los knowmads para trabajar casi con cualquier grupo de personas los vuelve un prospecto ideal para ayudar a resolver nuestro problema.

Generalmente el enfoque de la educación, es que la autoridad sea quien entregue el conocimiento, de arriba hacia abajo, sin embargo, en la propuesta del aprendizaje invisible se propone un cambio en este formato, contenidos generados por el usuario o aprendizaje basado en problemas, es por eso que se considera el aprendizaje invisible para este proyecto de intervención, la población en conjunto con su knowmad, deberán de lograr construir un conocimiento, en materia de pensiones para determinar, si existe la posibilidad que se vean beneficiados.

Bajo los conceptos de García López, dentro de lo Institucional del caso que nos ocupa, no podemos modificar las leyes que determinan la posibilidad de obtener una pensión, pero desde lo instituyente los trabajadores del Instituto y los knowmads, pueden brindar la información y herramientas necesarias para mejorar el nivel de vida de la población.

Uno de los enfoques que tiene el aprendizaje invisible es que el uso de la tecnología sea pragmático, con un uso intencionado y cuyo objeto sea el de mejorar la experiencia humana, por lo cual para aplicar nuestro proyecto tendrán un rol importante los servicios digitales que ofrece el Instituto Mexicano del Seguro Social.

## **5. DISEÑO DE INTERVENCIÓN**

La intervención se llevará cabo a través de una página web en la cual se dará una explicación de lo que las personas deben saber para lograr obtener una pensión que les ayude a mejorar su estilo de vida.

## ESTRATEGIA 1. APRENDIZAJE VIRTUAL ASISTIDO.

**Objetivos específicos:** Los educandos aprenderán con ayuda de un knowmad lo que es una pensión, los requisitos para obtenerla, identificar cuál es su situación actual, y realizar las acciones necesarias para obtenerla, así como la orientación para en caso de así desearlo puedan mejorar la cuantía de su pensión.

**Perfil de los agentes de intervención:** Personas con manejo de herramientas digitales, para lograr un conocimiento a través de la innovación educativa en la población.

**Programa de intervención:** Se elaborará una página web entendible para adultos de edades entre 55 y 70 años, sin embargo, es necesario los acompañe una persona con conocimiento de herramientas digitales para apoyarlos, debido a que muchos de ellos no están familiarizados con el uso de las tecnologías.

**Evaluación del impacto:** Se pretende realizar un ejercicio con la información particular de cada participante, para que ellos sean capaces de determinar que opciones tienen para el retiro.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA

Chávez, I. C. (2020). Maltrato Digital. *STRATEGA*, 56-57.

Cobo, C. R., & W., J. M. (2011). *Aprendizaje Invisible hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Ley del Seguro Social. (21 de 12 de 1995).

Macías, A. B. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de Educación Educativa?* Durango, México: Universidad Pedagógica de Durango.

## 7. ANEXOS

Link del sitio web <https://sites.google.com/view/guia-para-mi-pension-mx/inicio>

Planeación de la Tutoría:

Universidad del Centro de México	
Docentes: Lic. Juan Manuel Moreno Hernández	

Fecha: 01 de Julio del 2022		
Tema : Pensión IMSS		
Materia: Innovación y Cambio Educativo.		Objetivo de la Clase: El objetivo de la clase es el de lograr que el mayor número de población, de edad adulta en el Estado de San Luis Potosí, logre identificar la situación actual en la que se encuentra, en materia de pensión, para determinar los pasos que tiene que seguir y acciones a realizar para obtener dicho beneficio o de ser posible mejorarlo.
Recursos		
Tiempo	Modalidad	Materiales
-1 sesión de 10 min máximo	-Virtual, Asincrónica	-Dispositivo electrónico, con capacidad de reproducción de video y conexión a internet. -Página Web Mi pensión IMSS -Video con información del tema
Secuencia Didáctica		
Inicio (1 min)	Acceso a página Web <a href="https://sites.google.com/view/guia-para-mi-pension-mx/inicio">https://sites.google.com/view/guia-para-mi-pension-mx/inicio</a>	
Desarrollo (10 min)	<p>Página Web con temas de Regímenes de pensiones</p> <p>Video con los temas a tratar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Introducción (¿Qué es una pensión?)</li> <li>-Requisitos para una pensión 73</li> <li>- Como se conforma el número de seguro social.</li> <li>-Sisec, Corrección de Datos, Búsqueda de semanas.</li> <li>-Modalidad 40, Trabajador independiente y Trabajadores del Hogar.</li> <li>-Conclusión.</li> </ul>	
Cierre (5 min)	- No hay un cierre como tal, debido por el formato de la página web, y la idea es que el usuario la pueda consultar cuantas veces sea necesario.	



# glosa

*revista de divulgación*