

**CONCURSO PÚBLICO Y ABIERTO DE MÉRITOS PARA PROVEER EL CARGO DE
PERSONERO MUNICIPAL DEL MUNICIPIO DE GUATAQUI, DEPARTAMENTO DE
CUNDINAMARCA, PARA EL PERIODO CONSTITUCIONAL 2024 - 2028**

De conformidad con lo estipulado en la Resolución N° 054 de fecha 12 de agosto de 2024, respectivamente, se estableció que, dentro de las etapas del concurso público y abierto de méritos para proveer el cargo de Personero Municipal, se emitiría una lista con los resultados de las personas que presentaron la prueba de núcleo básico de conocimientos, prueba de competencias y ponderación de la hoja de vida.

En cumplimiento de lo expuesto, se procede a emitir la correspondiente lista de puntajes, la cual deberá publicarse el día de hoy 27 de septiembre de 2024, así:

CODIGO INSCRIPCIÓN	PUNTAJE PRUEBA DE NÚCLEO BÁSICO DE CONOCIMIENTOS	70%	PRUEBA DE COMPETENCIAS 10%	PONDERACIÓN HV
UA457 - 150884	34	23,8		
UA458 - 280466	70	49	4,94	1.60
UA459 - 081071	56	39,2		
UA462 - 221081	44	30,8		
UA467 - 180495	88	61,6	4,96	1,47
UA468 - 090191	45	31,5		

Los aspirantes podrán presentar reclamación en los plazos establecidos en el cronograma de la convocatoria los cuales son preclusivos. La respuesta a las reclamaciones se enviará al correo electrónico registrado por cada aspirante.

De acuerdo a lo establecido en el cronograma, la presentación de reclamaciones deberán radicarse por escrito respecto de los resultados, únicamente en el portal de la universidad del atlántico <https://www.uniatlantico.edu.co>, o en el correo concursosdeseleccion@mail.uniatlantico.edu.co

Publíquese en el Portal de la Universidad del Atlántico <https://www.uniatlantico.edu.co> en el link <https://www.uniatlantico.edu.co/departamento-de-extension-y-proyeccion-social/convenios/concursos-para-eleccion-de-controlador/>, Cartelera del Concejo Municipal y/o en la página web del municipio y de la Personería Municipal.

Dada a los veintisiete (27) días del mes de septiembre de 2024.

MARCELA GÓMEZ GÓMEZ
Coordinadora de las Convocatorias.

Reviso: Departamento de Extensión y Proyección