

Pereira, 12 de octubre de 2021

**FABIOLA RIVAS**  
Calle 30 N° 14-45 San Nicolas  
3218623607  
Pereira, Risaralda.

No. 48031



Asunto: AVOCA CONOCIMIENTO PARA LA SUSTANCIACIÓN DE UN RECURSO DE APELACIÓN.

Cordial saludo,

**PRIMERA INSTANCIA:** INSPECTOR DOCE MUNICIPAL DE POLICIA

**QUERELLANTE:** MARIA DIOSELINA ARIAS

**QUERELLADOS:** FABIOLA RIVAS

**NÚMERO DE PROCESO:** 067-2019

En virtud de la delegación conferida por el Decreto Municipal 705 de 2006, la **SUBSECRETARÍA DE SEGURIDAD Y CONVIVENCIA CIUDADANA** avoca el conocimiento para sustanciar el recurso de apelación presentado por usted dentro del proceso de la referencia. De conformidad con en el núm. 4° del art. 223 del Código Nacional de Seguridad y Convivencia Ciudadana, usted dispone del término de dos (02) días hábiles para sustentarlo.

Este término correrá a partir del día hábil siguiente de la fijación del presente aviso en la Página web de la Alcaldía de Pereira: [www.pereira.gov.co](http://www.pereira.gov.co) en la siguiente ruta: <http://www.pereira.gov.co/Ciudadanos/Paginas/Notificaciones-a-Terceros.aspx> - Clasificación: Notificación por aviso proceso de Policía.

Para tales efectos se ordena su publicación dentro de los siguientes términos:

FECHA FIJACIÓN: miércoles, trece (13) de octubre de 2021

810 Subsecretaría de Seguridad y Convivencia  
Ciudadana -32-

HORA: ocho de la mañana (8:00 a.m.)

Si desea sustentar el recurso de apelación, podrá hacerlo dentro del término señalado ante la SUBSECRETARÍA DE SEGURIDAD Y CONVIVENCIA CIUDADANA, radicando los documentos correspondientes en la Ventanilla Única de la Alcaldía Municipal ubicada en la carrera 7 # 18-55 dentro del horario de atención, comprendido entre 7:30 a.m. a 3:30 p.m. en jornada continua. También podrá enviarlos en forma de mensaje de datos a la siguiente dirección de correo electrónico: seguridadciudadana@pereira.gov.co.

Atentamente,



**JOSÉ JAÍR SERNA MENDOZA**  
Subsecretario (a) de Seguridad Ciudadana (e)

Proyectó y Elaboró: Daniel Alejandro Restrepo Lopez