



# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

"Impulsando la Sociedad del Conocimiento"

"Centro de Investigación Científica y Tecnológica (CICYT)"

Teléfonos: 2269760 - 2269761 - Ext. 8578 - Fax: 2850493

Área de Tecnologías. Edif. No. 37, planta baja - Campus Gustavo Galindo Km 30.5 Vía Perimetral  
Guayaquil-Ecuador



## Evaluación del Uso Recreativo del Parque Extremo de Guayaquil

Ing. José Chang Gómez  
Helen Paola Andrade Loor  
Betsy Alexandra Galán Chérrez  
Karla Estefanía Vélez Gavilánez

Facultad de Ingeniería Marítima y Ciencias del Mar (FIMCM)  
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)  
Malecón 100 y Loja apartado 09-01-5863, Guayaquil, Ecuador  
[jvchang@espol.edu.ec](mailto:jvchang@espol.edu.ec);  
[vosorio@espol.edu.ec](mailto:vosorio@espol.edu.ec);  
[heandrad@espol.edu.ec](mailto:heandrad@espol.edu.ec);  
[bgalan@espol.edu.ec](mailto:bgalan@espol.edu.ec);  
[kvelez@espol.edu.ec](mailto:kvelez@espol.edu.ec)

### Resumen

*La necesidad de incluir a los jóvenes a espacios abiertos, con áreas verdes y con actividades de recreación que fomenten la práctica de los deportes extremos, es decir, ha sido punto clave para llevar a cabo la evaluación de este sitio en la que se han implementado herramientas como la aplicación de encuestas y capacidad de carga para respaldar con bases los resultados obtenidos a lo largo del estudio. Mediante el análisis y perfil del visitante se puede deducir que existe una demanda potencial considerable para la cual es necesario mitigar los impactos negativos y potenciar los positivos mejorando la oferta actual. Además, el facilitar los puntos de información acerca de las actividades que se realizan ayudaría a una mejor difusión de la información acerca del lugar y a su vez fomentarían las visitas frecuentes por parte de la demanda.*

**Palabras claves:** *Práctica de los deportes extremos, mitigar impactos negativos, potenciar impactos positivos*

### Abstract

*. The need to include young people in open spaces, green areas and recreational activities that promote the practice of extreme sports, in other words, it has been a key to perform the evaluation of this site where tools have been implemented such as conducting surveys and carrying capacity to support the results obtained with bases throughout the study. By the analysis and visitor profile it can be deduced that there is considerable potential demand which is necessary to mitigate negative impacts and enhance positive changes in order to improve the current bid. In addition to this, providing information points about the activities that are going to take place, would also help a better distribution of information about the location and at the same time, would encourage frequent visits by the demand.*

## 1. Introducción

Los deportes de alto riesgo en la ciudad se han ido realizando en una infraestructura precaria, siendo servidos por entidades privadas; y siendo un deporte que lo practican muchos jóvenes de esta ciudad.



# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

"Impulsando la Sociedad del Conocimiento"

"Centro de Investigación Científica y Tecnológica (CICYT)"

Teléfonos: 2269760 - 2269761 - Ext. 8578 - Fax: 2850493

Área de Tecnologías. Edif. No. 37, planta baja - Campus Gustavo Galindo Km 30.5 Vía Perimetral  
Guayaquil-Ecuador



En el año de 1998 se creó un skatepark de madera en la ciudadela Los Ceibos en el norte de Guayaquil, el cual fue destruido debido a la insatisfacción de los moradores del sector.

Años más tarde unos jóvenes enviaron un correo electrónico solicitando la creación de un parque moderno para realizar deportes extremos, que fue enviado al departamento de turismo, y que luego fue transferido al departamento de proyectos específicos, para hacer los estudios correspondientes del proyecto.

El Abogado Jaime Nebot Alcalde de Guayaquil, considero necesario planificar un parque para cubrir las necesidades de este equipamiento deportivo. El entonces Director del departamento de proyectos específicos Luis Pérez Medino (+) designo al Arquitecto Freddy Correa para diseñar el primer Skatepark público de la ciudad de Guayaquil.

## 2. Información General

El Parque Extremo de Guayaquil se encuentra construido en los bajos del paso desnivel de la av. Francisco de Orellana y la av. Juan Tanca Marengo (frente al Mall del Sol), en el norte de la ciudad.

Cuenta con 2 hectáreas de construcción, está dividido en dos áreas: Skateboarding y Biccross.

En términos geográficos, el Parque Extremo de Guayaquil, se encuentra ubicado entre las siguientes coordenadas:

0. 2°09'17,26" latitud sur

1. 79°53'42,68" longitud oeste

Este parque forma parte del conjunto de áreas verdes y recreativas de la M.I Municipalidad de Guayaquil y es manejado por el Departamento de Áreas Verdes de dicha entidad.

El acceso al Parque se puede hacer por vía terrestre, por las avenidas principales Francisco de Orellana y Juan Tanca Marengo; o por medio de los buses que van de norte a sur en la ciudad de Guayaquil.

En cuanto al entorno natural del sitio, El Parque Extremo de Guayaquil fue construido respetando las condiciones ambientales ya que no se taló ni un solo árbol al momento de su construcción, más bien formaron parte del área verde del proyecto y fueron complementados con plantas ornamentales.

A continuación se detalla cada una de las especies de flora:

- Ixora enana roja
- Lantana amarilla
- Lantana blanca
- Helecho macho
- Crotton

- Lantana lila
- Césped maní
- Samanes
- Ficus
- Laurel

El Parque se encuentra en la ciudad de Guayaquil, por su ubicación en plena zona ecuatorial, la ciudad tiene una temperatura cálida durante casi todo el año.

La precipitación anual es de 500-1000 mm al año. La temperatura promedio oscila entre los 25° y 30 °C.

En cuanto al entorno cultural en la sociedad actual, el ejercicio, la actividad física, la educación física y el deporte no siempre reciben la atención que merecen. La urbanización y el creciente tráfico han limitado el juego libre y espontáneo en las calles.

El vivir en departamentos ha limitado el espacio en el que los jóvenes pueden mostrarse activos. Para los jóvenes, los contactos sociales ya no son algo habitual. Antiguamente era diferente, puesto que los jóvenes iban a la escuela y jugaban en la calle, podían hacer amigos fácilmente en el vecindario. Ahora, debido a que las familias son más pequeñas y los parientes viven alejados, a veces a los jóvenes les resulta difícil encontrar compañeros de juegos adecuados en el vecindario, por esta razón la M.I Municipalidad de Guayaquil se ha preocupado porque los jóvenes tengan un espacio donde puedan practicar deportes utilizando de manera correcta su tiempo libre.

El parque fue creado para practicar los deportes de skateboarding y biccross.

El skateboarding es un deporte que se practica con un skate o monopatín, en cualquier parte de una calle donde se pueda rodar, o en una pista especialmente diseñada para la práctica de este deporte (Skatepark). Se trata de buscar la belleza al probar la habilidad del exponente, conseguir realizar distintos trucos, deslizarse por largas barandillas, bordillos u otros elementos urbanos, o trucos de estilo libre (cada persona muestra trucos originales complejos). Está relacionado con la cultura callejera, y bajo el nombre de este deporte hay una amplia cultura. Para abreviar se le denomina simplemente como skate. El skating ha desarrollado una gran atracción e interés para muchos.

El área de skatepark cuenta con 15 espacios específicos para realizar maniobras. Estos lugares son denominados: Mega pipe, Mega pipe doble, Quarter pipe doble, Half pipe, Half pipe doble, Fun box sport, Fun box, Fun box 2, Mega fun box, Pirámide, Bowl ride, Caja manual doble, Tubos de salto. Además hay



un circuito perimetral de hormigón armado para patinaje y Graderíos. A continuación se describe cada uno de éstos lugares.

El bicicross es un deporte extremo en el que las acrobacias son las protagonistas principales. El origen de esta peculiar práctica se sitúa en los años setenta, en Estados Unidos, cuando unos aficionados a las bicicletas decidieron introducir más habilidad y espectáculo al ciclismo tradicional.

Para poder practicar este deporte se necesita una bicicleta del tipo BMX, diseñada específicamente para éste. Además de la bicicleta, también se necesitan protecciones, que son muy necesarias para asegurar la prevención ante un posible accidente.

El área de bicicross cuenta con tres espacios: Pista de bicicross, rampa de largada y graderías.

Para una mejor identificación del equipamiento existente, se ha zonificado las instalaciones del Parque Extremo de la siguiente manera:

1. Área de Ingreso Principal
2. Áreas Deportivas
3. Áreas de Parqueos
4. Área Verde
5. Área administrativa
6. Área de SS.HH
7. Área Complementaria

Según la ficha de inventario de atractivos turísticos del Ministerio de Turismo del Ecuador, el Parque Extremo de Guayaquil se encuentra dentro:

**Categoría:** Manifestaciones culturales

**Tipo:** Realizaciones técnicas, científicas, artísticas, contemporáneas.

**Subtipo:** Obras técnicas

### 3. Análisis de la demanda

En la actualidad, se busca la transición de Guayaquil como ciudad comercial a turística y para ello se debe poseer sitios que cumplan con las características relevantes para ser considerados como turísticos – recreativos pero esa es la principal problemática ya que; los sitios no están debidamente llevados, calificados y mantenidos para considerarse como tales.

En este caso, Parque Extremo de Guayaquil necesita mejorar su seguridad y destacar mucho más los deportes que se practican en el mismo

Además, se debe tomar en cuenta que la fase primordial del desarrollo del proyecto que se está elaborando es la planificación, ya que se busca realizar una evaluación del uso recreativo que se le da a Parque Extremo de Guayaquil, sin tener la necesidad

de ejecutar o implementar las acciones que surjan como resultado del estudio.

Como se conoce, hoy en día, es necesario que los atractivos turísticos y/o recreativos posean elementos estratégicos que los distingan y les otorguen un mejor nivel ante los demás, es por ello que para la presente investigación es importante enfatizar que Parque Extremo de Guayaquil carece de ciertas estrategias, entre las cuales las que más despuntan las siguientes: *Publicidad, Seguridad, Empresarios y Asociaciones.*

Para llevar a cabo esta etapa de la elaboración del presente estudio, se tomó en cuenta los puntos importantes y necesarios que se deben considerar para analizar la demanda de un atractivo, de lo que se detalla a continuación como se realizó y obtuvo ciertos datos de gran relevancia:

Para poder realizar la aplicación de encuestas, previamente se obtuvo la población (N) de la Parroquia Tarqui de la ciudad de Guayaquil, lo que dio un total de 300.000 aproximadamente.

Es necesario resaltar que, las encuestas fueron realizadas el mes de Diciembre 2010, en el Parque Extremo de Guayaquil.

Para el cálculo del tamaño de la muestra se consideró el 50% como porcentaje de muestra conservador (p y q), debido a que es el más usado en estudios estadísticos. Así mismo se determinó la proporción de error (i) en un 10% y la confianza (z) en un 95% (equivalente a 1.96 según la tabla de valores asignada).

Para realizar el cálculo respectivo se usó la siguiente fórmula.

**Fórmula:**

$$n = Z_{\alpha}^2 \frac{N \cdot p \cdot q}{i^2 (N - 1) + Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}$$

$$n = \frac{1,96^2 (300.000) (0,5) (0,5)}{0,10^2 (300.000-1) + 1,96^2 (0,5) (0,5)}$$

$$n = 96 \text{ Visitantes}$$

De acuerdo a la fórmula utilizada para el tamaño de la muestra, resultó que las encuestas debían ser aplicadas a 96 visitantes.

Gran porcentaje de visitantes con el 85% esperan realizar skateboarding y solo el 15% realizan bicicross.

En cuanto al número de visitas se obtuvo que:

Se ha considerado como demanda real al número de visitas que llegan al Parque Extremo de Guayaquil de lunes a domingo, basándose en el período en: Que se realizaron las encuestas, lo que dio como resultado lo siguiente:

### De lunes a jueves

40 Visitas durante el día

### De viernes a domingo

90 Visitas por día

El método de recogida de la información fue la encuesta y el instrumento usado fue el cuestionario, que está compuesto por 15 preguntas entre cerradas y abiertas, enfocadas en la información personal del visitante y a sus motivaciones.

A continuación se presentan algunos gráficos con sus respectivos comentarios, tomados como resultado del perfil del visitante analizado en Parque Extremo de Guayaquil. Se tomó en cuenta los de mayor importancia para el análisis de los visitantes.

De los encuestados se obtuvo que, el 14% son mujeres y el 86% son hombres.



Gráfico 1. Género

El mayor número de visitantes del Parque Extremo de Guayaquil oscila entre 13 a 17 años de edad con un 47%, siendo el menor porcentaje el rango de 28 en adelante con el 4%.

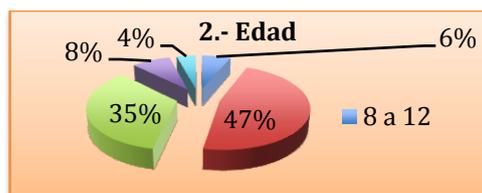


Gráfico 2. Edad



Gráfico 3. Que actividades realiza

El 45% de los visitantes provienen del norte de la ciudad mientras que el 39% de los visitantes vienen del sur y tan solo un 16% proviene del centro de la ciudad.

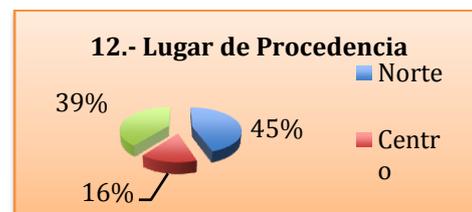


Gráfico 4. Lugar de procedencia

## 4. Evaluación del Uso Recreativo

El estudio realizado está basado en la metodología usada por Cifuentes (1996), con la que se busca determinar la capacidad máxima de visitantes que puede recibir el Parque Extremo de Guayaquil.

Para poder establecer la capacidad de carga del lugar, se debe tomar en cuenta que existen 3 niveles que son:

- **Capacidad de Carga Física:** Es el límite máximo de visitas que se pueden hacer al sitio durante un día. Está dada por la relación entre factores de visita (horario y tiempo de visita), el espacio disponible y la necesidad de espacio por visitante.
- **Capacidad de Carga Real:** En el cálculo de capacidad de carga real se considera las Relación de Área No Aprovechable por diferentes condiciones (RA) y los Factores de Corrección del lugar.
- **Capacidad de Carga Efectiva:** La capacidad de manejo óptima es definida como el mejor estado o condiciones que la administración de un área protegida y de recreación debe tener para desarrollar sus actividades y alcanzar sus objetivos.

**Obteniendo como Resultados:**

$$CCE = 3 \text{ visitantes} \times 33 \text{ parques} \times 5,3 \text{ Visitas}$$



# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

"Impulsando la Sociedad del Conocimiento"

"Centro de Investigación Científica y Tecnológica (CICYT)"

Teléfonos: 2269760 - 2269761 - Ext. 8578 - Fax: 2850493

Área de Tecnologías. Edif. No. 37, planta baja - Campus Gustavo Galindo Km 30.5 Vía Perimetral Guayaquil-Ecuador



1 parqueo  
CCE= = 525 visitas/día

Día Visitante

positivas en estilo de vida (13), número de visitas (14) y espacios abiertos (13).

CM=  $\frac{CCE}{x} \times 100$

CCR

CRR=  $\frac{crr \text{ bicicross} + ccr \text{ skateboarding}}{x}$

CM parqueo =  $\frac{525 \text{ visitas/día}}{768 \text{ visitas/día}} \times 100 = 68,35\%$

68,35% es lo que los parqueos pueden recibir del total de visitantes.

CCEssh =  $8 \text{ SSHH} \times 1 \frac{\text{visitante}}{\text{SSH}} = 8 \text{ visitantes}$ .

87.5 % es lo que éstos Servicios Higiénicos pueden recibir del total de visitantes

Se entiende por Impacto Ambiental "Cualquier cambio en el medio ambiente, sea adverso o beneficioso, total o parcialmente resultante de las actividades, productos o servicios de una organización".

Para analizar los beneficios socio-ambientales para la evaluación del Área Nacional de Recreación Parque El Lago, se realizó el EIA (Evaluación de Impacto Ambiental) según matriz de Leopold teniendo 6 actividades o acciones contra 12 componentes ambientales

En el área de bicicross se puede notar que el mayor impacto negativo es hacia los árboles con una ponderación de (-12) y la erosión del suelo con una ponderación de (-14), debido a que los árboles se encuentran muy cerca al tramo del recorrido por lo que los deportistas chocan constantemente contra ellos; con respecto a la erodabilidad el constante uso de este lugar ha provocado una erosión en el terreno.

## Medida de Mitigación

Se podría realizar una cerca acolchonada para el área de bicicross separando el tramo de recorrido de los árboles que existen en el lugar y así evitar el constante choque. Con respecto a la erosión se recomienda realizar un estudio para buscar alternativas que no afecten a la afluencia de visitantes para evitar la erosión.

Otro de los impactos negativos que encontramos en el sitio es la generación de desechos sólidos afectando la afluencia de visitantes (-13) y las zonas de recreación (-12), si bien es cierto que la afluencia de visitante genera dichos desechos, otras personas que llegan al lugar se llevan una mala imagen del sitio.

COMPONENTES AMBIENTALES / ACTIVIDADES	FACTORES CULTURALES											
	Árboles	Plana terrestre	Estado de vida	Seguridad	Niveles de ruido y vibraciones	SUELO / Erodabilidad	Espacios abiertos	Zonas de recreación	Satisfacción del cliente	Número de visitas	Sumatoria	
Skateboarding	0	0	13	6	-7	0	13	12	12	14	63	
Bicicross	-12	0	15	8	-10	-14	15	14	15	15	46	
Afluencia de Visitantes	0	0	13	10	-11	0	14	12	13	13	64	
Mantenimiento de las instalaciones del parque	0	10	0	0	0	0	10	11	12	12	55	
Generación de desechos	0	-7	0	0	0	0	-10	-12	-12	-13	-54	
Transporte público terrestre	0	0	0	0	-13	0	0	8	12	12	19	
Sumatoria	-12	3	41	24	-41	-14	42	45	52	53	193	

NEGATIVOS (-)	POSITIVOS (+)
SEVERO ≥ -15	ALTO ≥ 15
MODERADO -15 > -9	MEDIANO 15 > 9
COMPATIBLE ≤ -9	BAJO ≤ 9

Tabla 2. Matriz de Leopold.

El Parque Extremo de Guayaquil se ha convertido en el punto de encuentro de niños y jóvenes para la práctica de deportes extremos como son: Skateboarding y Bicicross, siendo esta las actividades principales que se realizan en el lugar.

Entre los principales impactos ambientales que encontramos en el sitio tenemos:

Los impactos positivos en el Parque Extremo de Guayaquil son más que los impactos negativos ya que la práctica de actividades como el bicicross tiene impactos positivos en estilo de vida (15), espacios abiertos (15), satisfacción del cliente (15), número de visitas (15); el skateboarding tiene ponderaciones

## Medida de Mitigación

Se recomienda la implementación de tachos de basura en lugares estratégicos como cerca de los graderíos, que es donde por lo general la gente consume alimentos y genera desechos. A su vez realizar la colocación de letreros o rótulos indicando no botar desperdicios.

Otro impacto negativo es transporte público terrestre que con sus niveles de ruido afecta a los visitantes del Parque, obteniendo una ponderación de (-13).

## Medida de Mitigación

Se podría realizar la implementación de alta voces en las áreas donde se encuentran los votantes con música que genere una ambientación agradable y evite el molesto ruido que emiten los buses.

## IMPACTO SOCIALES

La creación de este nuevo espacio de recreación en la ciudad de Guayaquil permite a los jóvenes y niños relacionarse entre ellos y a su vez alejarse de los malos hábitos que existen actualmente en nuestra sociedad. En el estudio de impactos sociales se pudo establecer impactos positivos como el número de visitantes con una ponderación total de (53) y la satisfacción de quienes asisten a este sitio con una ponderación total de (52).

Los jóvenes que acuden a este lugar oscilan en un rango de edad de 8 a 22 años, que desarrollan su estilo



# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

"Impulsando la Sociedad del Conocimiento"

"Centro de Investigación Científica y Tecnológica (CICYT)"

Teléfonos: 2269760 - 2269761 - Ext. 8578 - Fax: 2850493

Área de Tecnologías. Edif. No. 37, planta baja - Campus Gustavo Galindo Km 30.5 Vía Perimetral  
Guayaquil-Ecuador



de vida (41), alrededor de la cultura que genera la práctica de deportes extremos teniendo una vestimenta diferente y un vocabulario de conocimiento técnico de este deporte.

La práctica de estos deportes requiere ciertas necesidades técnicas en cuanto a infraestructura por lo que la creación de esta zona de recreación y nuevos espacios abiertos, fue de gran ayuda para el desenvolvimiento y el estilo de vida que caracterizan a estos jóvenes.

## 5. Conclusiones

A continuación se detallan las siguientes conclusiones:

- La hipótesis planteada al inicio del estudio fue "el parque extremo de Guayaquil sería de uso recreativo para los jóvenes que practican deportes extremos", al término del estudio se pudo comprobar que la hipótesis se cumple
- El Parque Extremo de Guayaquil posee dos áreas destinadas a la recreación de las actividades, que de acuerdo a la capacidad de carga física y efectiva del área puede acoger a un número considerable de visitantes sin impactar el espacio
- Basándose en las encuestas realizadas se indica que la gran mayoría de personas que visitan el parque son jóvenes entre 13 a 17 años de edad
- La actividad que más se practica en el Parque Extremo de Guayaquil es el skateboarding
- De acuerdo al análisis y perfil del visitante, existen personas interesadas en visitar Parque "El Lago" por primera vez, ya que dichas visitas no se han dado con anterioridad por desconocimiento de la existencia del mismo.

## 6. Agradecimiento

A Dios, por iluminarnos y bendecirnos con la culminación exitosa de este proyecto. A nuestros padres ya que con su apoyo y guía hemos podido alcanzar el logro de nuestra meta como estudiantes.

A nuestros profesores y tutores M.S.c Julio Gavilanes, Ing. Víctor Osorio e Ing. José Chang que con su incondicional ayuda y aportes de conocimientos nos orientaron en el desarrollo de la tesis.

## 7. Referencias

### DATOS DE LOS AUTORES

1. Boullon R. LAS ACTIVIDADES TURISTICAS RECREACIONALES EL HOMBRE COMO PROTAGONISTA, edición 1999, editorial trillas, México D.F. (1)
2. Montaner J. ESTRUCTURA DEL MERCADO TURISTICO, 2 edición 1998, editorial síntesis, Madrid. (1)
3. Boullon R. PLANIFICACION DEL ESPACIO TURÍSTICO. 4 edición 2006, editorial trillas, México D.F. (TABLA VII Instalaciones)
4. García M. INTRODUCCION AL TURISMO. 1 edición 1991, editorial trillas, México.
5. [http://wannask8.com/spot/South\\_America/Ecuador/Skatepark\\_Municipal\\_-\\_Guayaquil/index.html?wdaction=lib.WDPagePhoto.show&page=2](http://wannask8.com/spot/South_America/Ecuador/Skatepark_Municipal_-_Guayaquil/index.html?wdaction=lib.WDPagePhoto.show&page=2), 10 de Noviembre del 2010. Google
6. [http://wannask8.com/spot/South\\_America/Ecuador/Skatepark\\_Municipal\\_-\\_Guayaquil/index.html?wdaction=lib.WDPagePhoto.show&page=2](http://wannask8.com/spot/South_America/Ecuador/Skatepark_Municipal_-_Guayaquil/index.html?wdaction=lib.WDPagePhoto.show&page=2), 12 de Noviembre del 2010. Google
7. <http://www.douglasdreher.com/proyectos/plazaadministracionhistoria.asp>, 18 de Noviembre del 2010. Google
8. [especiales.eluniverso.com/especiales/guayaquil/fotos\\_guayaquil.asp](http://especiales.eluniverso.com/especiales/guayaquil/fotos_guayaquil.asp), 4 de Diciembre del 2010. Google
9. [www.diccionariobiograficoecuador.com/tomos/tomo6/c9.htm](http://www.diccionariobiograficoecuador.com/tomos/tomo6/c9.htm), 11 de Diciembre del 2010. Google
10. [www.gobernaciondelguayas.gov.ec/noticias](http://www.gobernaciondelguayas.gov.ec/noticias), 15 de Diciembre del 2010. Google

---

José Vicente Chang Gómez



# ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

"Impulsando la Sociedad del Conocimiento"

"Centro de Investigación Científica y Tecnológica (CICYT)"

Teléfonos: 2269760 - 2269761 - Ext. 8578 - Fax: 2850493

Área de Tecnologías. Edif. No. 37, planta baja - Campus Gustavo Galindo Km 30.5 Vía Perimetral  
Guayaquil-Ecuador



<b>NOMBRES Y APELLIDOS:</b>	Helen Paola Andrade Loor
<b>TÍTULO A OBTENER :</b>	Licenciatura en Turismo
<b>MATRÍCULA:</b>	200531788
<b>DIRECCIÓN:</b>	Cdla. Urdenor 2 Mz. 202 - V. 15
<b>TELÉFONO :</b>	04 - 2389076
<b>CELULAR:</b>	0 – 99831677
<b>FECHA :</b>	05 de Agosto de 2011

<b>NOMBRES APELLIDOS:</b>	<b>Y</b> Betsy Alexandra Galan Chérrez
<b>TÍTULO A OBTENER :</b>	Licenciatura en Turismo
<b>MATRÍCULA:</b>	200535961
<b>DIRECCIÓN:</b>	Cdla. Garzota 2 Mz. 148 - V. 5
<b>TELÉFONO :</b>	07 -2944373
<b>CELULAR:</b>	0 – 98257775
<b>FECHA :</b>	05 de Agosto de 2011

<b>NOMBRES APELLIDOS:</b>	<b>Y</b> Karla Estefania Vélez Gavilanes
<b>TÍTULO A OBTENER :</b>	Licenciatura en Turismo
<b>MATRÍCULA:</b>	200415206
<b>DIRECCIÓN:</b>	Sauces 8 Mz. 469 – V. 17
<b>TELÉFONO :</b>	04 - 2277295
<b>CELULAR:</b>	0 – 85201211
<b>FECHA :</b>	05 de Agosto de 2011