



Co-funded by
the European Union

Boost your
international
mobility

Misión Movilidad: un recorrido diario por la movilidad internacional



Copyright © 2025 por Erasmus Student Network AISBL. Todos los derechos reservados.

Título: Misión Movilidad: Un recorrido diario por la movilidad internacional

Publicado por: Erasmus Student Network AISBL

Autores: Wim Gabriels, Tiago Nunes, Giuliana Kotkiewicz

Edición & diseño: Cristina Aterido, Patrycja Skalska

Esta información se puede usar y copiar para fines no comerciales si se indica la autoría correspondiente y se señalan los cambios realizados. Esta obra tiene una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.



Tabla de contenidos

Introducción	5
El ciclo de vida del estudiante internacional: fundamento del diseño del juego	6
Comprender la curva: la forma de la adaptación	7
De la teoría a la práctica, la función pedagógica del juego	8
El juego de cartas	9
Objetivo	9
Tema	9
Estructura del turno	9
Ciclo de vida del estudiante internacional	10
Competencias	10
Tipos de cartas	11
Transferencia a contextos de trabajo joven	11
Flexibilidad pedagógica	12
Accesibilidad práctica	12
Adaptación y localización	13

	13
Resumen	13
Objetivos del juego	14
Grupos destinatarios	14
Materiales necesarios	14
Estructura del juego	15
Recomendaciones de facilitación	15
Resultados esperados	16
Ideas de seguimiento	16
Ejemplo una sesión completa con 4 jugadores	16
Ronda 1: Preparándote	16
Ronda 2: Primeros pasos	17
Ronda 3: Vida en el extranjero	18
Ronda 4: Últimos momentos	19
Ronda 5: De vuelta en casa	19
Conclusión	20
Cartas del juego	21




Introducción

Este juego sirve como herramienta de reflexión para acompañar el aprendizaje de jóvenes que participan en experiencias de movilidad internacional. Ya sea mediante Erasmus+, voluntariado, intercambios juveniles u otras formas de actividad transfronteriza, los jóvenes viven transformaciones que afectan su conocimiento, sus habilidades, sus valores y su resiliencia emocional. Aunque el recorrido interno de la movilidad, los desafíos, los ajustes culturales, los cambios de identidad y los procesos de interpretación suelen quedar poco expresados.

Inspirado en la teoría del aprendizaje intercultural y en los modelos U-Curve y W-Curve de adaptación cultural, el juego ofrece una forma lúdica y estructurada de reflexionar sobre los altibajos de vivir en otro país y regresar. Permite explorar la experiencia a través de cinco competencias clave, comunicación intercultural, responsabilidad social, crecimiento personal, habilidades profesionales y pensamiento innovador. También incluye situaciones basadas en desafíos comunes de la movilidad.

El juego sigue el arco emocional de la movilidad internacional dividido en cinco fases, Preparativos, Primeros pasos, Vida en el extranjero, Últimos momentos y De vuelta en casa. Cada fase refleja una parte del recorrido, desde la anticipación y la adaptación hasta la reflexión y la reintegración. Al trabajar con Cartas de Desafío y relacionarlas con Cartas de Competencia, los jugadores expresan su aprendizaje, comparten emociones y reconocen cómo surge el crecimiento en momentos de incertidumbre.

Está pensado para entornos de trabajo con jóvenes, educación y programas de movilidad. Se usa en grupos pequeños, talleres o sesiones individuales. No requiere conocimientos previos, solo disposición para reflexionar, conectar y dialogar. Sirve como actividad de cierre, herramienta formativa o método de aprendizaje entre iguales, y convierte la experiencia en comprensión y la comprensión en acción.



El juego no busca que alguien gane. Se centra en contar experiencias, escuchar y aprender del recorrido. Cada experiencia de movilidad es única y cada curva tiene una historia.

El ciclo de vida del estudiante internacional: fundamento del diseño del juego

Este juego de cartas se diseñó como herramienta de aprendizaje experiencial y reflexiva para acompañar el recorrido de movilidad internacional de los jóvenes. Basado en la teoría intercultural y en los principios del aprendizaje experiencial, toma como referencia la trayectoria emocional descrita en los modelos **U-Curva** y **W-Curva** de ajuste cultural, propuestos por Oberg en 1960 y ampliados más tarde por Gullahorn y Gullahorn en 1963 y por Perez Encinas et al. en 2018. Estos modelos describen las respuestas psicosociales de las personas cuando entran en contextos culturales desconocidos o cuando regresan a contextos que eran familiares pero que ahora se viven de forma distinta.

El juego busca simular este recorrido a través de un conjunto de desafíos alineados con cinco fases del **Ciclo de Vida del Estudiante Internacional**: *Pre-llegada*, *Llegada*, *Estancia*, *Pre-despedida* y *Vuelta*. Estas fases reflejan la progresión logística de una experiencia de movilidad y también las respuestas emocionales y cognitivas que aparecen en la investigación sobre adaptación intercultural. La forma de la curva, que baja, sube y vuelve a descender antes de estabilizarse tras el regreso, sirve como guía visual y conceptual para la estructura del juego. El modelo que aparece a continuación procede de Gabriels, W., Kotkievicz, G. (2025) *Roadmap for Learning during an International Student Lifecycle*. Brussels, Erasmus Careers Consortium.

Ciclo de vida del estudiante internacional


Curva de ajuste cultural durante la movilidad estudiantil internacional



Comprender la curva: la forma de la adaptación

El **punto inicial alto**, (Fase 1 Pre-llegada), corresponde a la fase de luna de miel, cuando predominan la novedad y la emoción. Después aparece una **caída pronunciada**, (Fase 2 Llegada), que representa el inicio de la disonancia cultural y la frustración cuando las diferencias se vuelven evidentes y se requiere adaptación. El **punto más bajo**, (Fase 3 Estancia), suele reflejar momentos de nostalgia, confusión o sensación de impotencia.

Con el tiempo, las personas desarrollan formas de afrontamiento, competencias interculturales y resiliencia emocional, lo que produce una **subida gradual** (Fase 4 Pre-despedida), cuando el país de acogida empieza a sentirse más familiar o incluso como un segundo hogar. Al regresar, (Fase 5 Vuelta), muchas personas viven una **nueva bajada** que indica choque cultural inverso, un periodo que puede incluir sentimientos de alienación o



una sensación de desconexión respecto al entorno original. La estabilidad llega cuando la persona **integra** la experiencia internacional en su identidad y vuelve a moverse en su contexto de origen con nuevas perspectivas.

La **línea en zigzag de la W-Curva** expresa un proceso psicológico de desorientación, crecimiento y reintegración. Incluir esta forma en el diseño del juego permite que los participantes recorran estas transiciones emocionales de manera simbólica y que tengan un espacio para la reflexión y el diálogo.

De la teoría a la práctica: la función pedagógica del juego

Al asignar a los jugadores desafíos basados en experiencias reales de movilidad, el juego **activa la memoria y la conciencia emocional**. Cada desafío se vincula con una carta de competencia, como comunicación intercultural o crecimiento personal, y invita a responder de forma reflexiva y a relacionar experiencias con habilidades desarrolladas.

La votación conjunta sobre la pertinencia de las respuestas favorece el **aprendizaje entre iguales**. El formato abierto de las respuestas **impulsa el pensamiento crítico y la autoevaluación**. Las rondas estructuradas según las fases del ciclo de vida ofrecen un hilo narrativo que guía a los jugadores por un recorrido de adaptación simulado y abre espacios de diálogo sobre identidad, cambio e integración.

Además, la flexibilidad del juego, con modos competitivo y cooperativo, permite su uso en distintos entornos. Funciona como **herramienta formativa en talleres de pre-llegada o regreso**, como **método de cierre** tras una estancia o como **actividad facilitadora** en programas de aprendizaje intercultural. Esto resulta especialmente adecuado en contextos Erasmus+, intercambios juveniles y entornos de educación superior orientados a una internacionalización reflexiva.

El juego de cartas

Objetivo

El objetivo es obtener el mayor número de **Puntos de Competencia** al afrontar desafíos realistas relacionados con el **ciclo de vida del estudiante internacional**. Los jugadores responden a situaciones y reflexionan sobre experiencias personales o reacciones hipotéticas mientras trabajan habilidades transversales.

- Cada **Carta de Desafío** otorga de 1 a 3 puntos según su dificultad.
- Si la **Carta de Competencia** coincide con la competencia clave requerida por el desafío, el jugador recibe **+2 puntos extra**.
- Tras cinco rondas, se suman sus puntos para conocer a la persona ganadora.
- Los jugadores afrontan los desafíos al mismo tiempo y reflexionan en conjunto.

Tema

El juego simula un recorrido de movilidad internacional que cubre el ciclo completo desde la prelegada hasta la reintegración. Invita a reflexionar sobre experiencias propias o a anticipar situaciones reales durante una movilidad.

Estructura del turno

1. Fase de robo: Al inicio de cada ronda, cada jugador roba una **Carta de Competencia** y una **Carta de Desafío** de la fase del ciclo correspondiente.

2. Fase de intercambio (2 minutos en total): **Los jugadores pueden negociar e intercambiar Cartas de Competencia o usar Cartas Comodín** para intentar que coincidan con la habilidad requerida por el desafío.

3. Fase de respuesta, máximo 1 minuto por jugador. Cada jugador presenta una respuesta breve a su desafío y explica cómo abordaría la situación **usando la habilidad asignada.**

4. Fase de votación. El grupo comenta la respuesta. Cada jugador **vota con pulgar arriba o abajo** para indicar si la respuesta resulta válida y relacionada con la habilidad. Si la mayoría está de acuerdo, el jugador obtiene los puntos del desafío

5. Puntuación. Si la Carta de Competencia coincide con la habilidad requerida, el jugador recibe **+2 puntos extra** y conserva ambas cartas. Si no coincide, solo conserva la Carta de Desafío si la respuesta fue validada y la Carta de Competencia vuelve al final del mazo.

Fases del ciclo de vida del estudiante internacional

1. Preparándote (Pre-llegada)
2. Primeros pasos (Llegada)
3. Vida en el extranjero (Estancia)
4. Últimos momentos (Pre-despedida)
5. De nuevo en casa (Vuelta)

Competencias

- Comunicación intercultural
- Responsabilidad social
- Crecimiento personal
- Habilidades profesionales
- Pensamiento innovador

Tipos de cartas

- **Cartas de Competencia.** Incluyen una habilidad, una descripción breve y ejemplos de comportamientos.
- **Cartas de Desafío.** Presentan situaciones reales o hipotéticas de experiencias de estudiantes internacionales y se vinculan a una competencia principal.
- **Cartas Comidín** (opcional): Sirven para intercambiar o adaptar una Carta de Competencia una vez por ronda.

Transferencia a contextos de trabajo joven

El diseño del juego facilita su uso fuera del contexto original y ofrece un alto grado de transferencia para organizaciones juveniles, programas educativos e iniciativas relacionadas con la movilidad. Su base temática en la adaptación intercultural y el desarrollo personal, junto con un formato flexible y de baja exigencia, lo convierte en una herramienta útil dentro de la educación no formal.

El juego responde a necesidades de aprendizaje que **no se limitan a estudiantes Erasmus+**, sino que aparecen en jóvenes que participan en movilidad, intercambios interculturales, participación cívica o voluntariado. Las competencias tratadas, comunicación intercultural, responsabilidad social, crecimiento personal, habilidades profesionales y pensamiento innovador, resultan relevantes en el trabajo con jóvenes en Europa y en otros lugares.

Flexibilidad pedagógica

La estructura modular del juego, organizada en cinco fases del ciclo de vida del estudiante internacional, permite adaptar el contenido a distintos programas o enfoques. Aunque el juego refleja el recorrido emocional típico de un estudiante internacional, las preguntas de reflexión y los desafíos basados en habilidades se pueden ajustar a otros contextos, como:

- Voluntariado internacional o programas de solidaridad
- Intercambios juveniles y campamentos interculturales
- Iniciativas de inclusión con jóvenes en situación de vulnerabilidad
- Proyectos locales de participación cívica con elementos interculturales
- Formación en liderazgo o empleabilidad dentro de ONG juveniles

Finalmente, la mecánica abierta y centrada en el diálogo facilita su integración **en programas educativos estructurados y en entornos informales de aprendizaje entre iguales**. No requiere conocimientos teóricos previos por parte de facilitadores o participantes y resulta accesible para profesionales del trabajo con jóvenes, formadores, mentores o facilitadores entre pares.

Accesibilidad práctica

Desde el punto de vista logístico, el juego requiere **pocos recursos** y se implementa con **baja exigencia**. Funciona con materiales impresos básicos, poca preparación y grupos que van desde talleres pequeños hasta sesiones más amplias. Esto lo hace atractivo para organizaciones locales, asociaciones estudiantiles e iniciativas juveniles que no disponen de una infraestructura formativa amplia.

Adaptación y localización

El juego permite la **personalización**. Las organizaciones pueden adaptar las cartas de desafío, la terminología o el marco de competencias para reflejar sus prioridades educativas, como sostenibilidad ambiental, participación democrática o educación para la paz, sin modificar la mecánica central. Esta posibilidad favorece la localización del contenido sin perder el valor formativo.

El juego se concibe como herramienta de reflexión para estudiantes internacionales y como **recurso educativo escalable y adaptable**. Su coherencia con los valores y prácticas del trabajo con jóvenes, en especial reflexión, participación y desarrollo de competencias, lo convierte en una aportación útil dentro del aprendizaje no formal.

Guía - implementación de Misión movilidad

Resumen

TEste juego de cartas ofrece una herramienta de reflexión estructurada y flexible para contextos de movilidad internacional y trabajo con jóvenes. Facilita conversaciones significativas sobre adaptación intercultural, transiciones emocionales y desarrollo de competencias durante el recorrido de movilidad. El juego sigue las cinco fases del **ciclo de vida del estudiante internacional** y se adapta a distintos tipos de grupos.

Objetivos del juego

- Ayudar a los participantes a reflexionar sobre sus experiencias de movilidad.
- Fomentar la conciencia sobre competencias transversales como comunicación intercultural, crecimiento personal y resiliencia.
- Impulsar el aprendizaje entre iguales y la validación mediante relatos y diálogo.
- Ofrecer una actividad accesible para sesiones de cierre y formación.

Grupos destinatarios

- Estudiantes internacionales, Erasmus+, intercambio, movilidad para titulaciones.
- Participantes en intercambios juveniles.
- Voluntariado del Cuerpo Europeo de Solidaridad y personas que regresan del voluntariado.
- Participantes en formaciones interculturales o seminarios preparatorios.

Tamaño recomendado, **de 3 a 5 jugadores por grupo.**

Materiales necesarios

- Un mazo de Cartas de Desafío (dividido por fases de movilidad).
- Un mazo de Cartas de Competencia.
- Opcional: Cartas Comodín.
- Hojas de puntuación o fichas (opcional).
- Temporizador para respuestas con tiempo limitado.

Estructura del juego

1. Fases del juego. Cada ronda corresponde a una fase del ciclo de vida del estudiante internacional:

- Preparativos (Pre-llegada).
- Primeros pasos (Llegada).
- Vida en el extranjero (Estancia).
- Últimos momentos (Pre-despedida).
- De nuevo en casa (Vuelta).

2. Pasos del turno:

- Robar una **Carta de Desafío** y una **Carta de Competencia**.
- Opcional: negociar el intercambio de Cartas de Competencia o usar un Comodín.
- Preparar una respuesta (**máx. 1 minuto**) que vincule la competencia con el desafío.
- Compartir la respuesta con el grupo.
- El grupo vota para validar la respuesta con pulgar arriba / abajo o con fichas.
- Si es válida, se otorgan puntos y puntos extra si la habilidad coincide con el desafío.

Recomendaciones de facilitación

- **Dar el tono.** Explicar el propósito del juego como una actividad de reflexión y no de competencia, salvo que se escoja un enfoque más dinámico.
- **Presentar la curva.** Mostrar la curva emocional U o W en relación con la estructura del juego.
- **Modelar apertura.** Compartir una anécdota personal sobre movilidad para facilitar la participación.
- **Pedir relevancia.** Recordar que las respuestas deben relacionarse con la competencia asignada.
- **Usar un temporizador.** Mantener el enfoque y evitar intervenciones largas.
- **Hacer cierres regulares.** Al final de cada fase o del juego, reflexionar en grupo sobre aprendizajes, experiencias compartidas o patrones emocionales.

Resultados esperados

Los participantes lograrán:

- Expresar los momentos altos y bajos de su experiencia de movilidad.
- Reconocer las habilidades desarrolladas y cómo se formaron.
- Profundizar su empatía mediante escucha y reflexión compartida.
- Empezar a integrar su experiencia en relatos personales o profesionales.

Ideas de seguimiento

- Crear un mapa visual del aprendizaje y de las competencias desarrolladas.
- Invitar a los participantes a escribir un relato breve de su movilidad.
- Vincular el juego con Youthpass u otras herramientas de reconocimiento

Ejemplo: una sesión completa con 4 jugadores

Este ejemplo muestra cómo se desarrolla una ronda completa en Misión movilidad. Presenta a cuatro jugadores ficticios, Lina, Sara, Ahmed y Thomas, mientras avanzan por las cinco rondas, cada una vinculada a una fase del recorrido de movilidad internacional. El contexto es un taller de regreso Erasmus+ con un facilitador que guía el proceso.

Ronda 1: Preparándote

Cada jugador roba una **Carta de Desafío** y una **Carta de Competencia** relacionadas con la fase de Pre-llegada. Tienen un minuto para preparar su respuesta.

- **El desafío de Lina es:** “Estás haciendo la maleta y te das cuenta de que quizá no tendrás acceso a tu comida o ropa habitual”. Su Carta de Competencia es Crecimiento personal. Reflexiona sobre cómo tuvo que prepararse mentalmente para dejar ciertas comodidades y cómo eso la ayudó a volverse más adaptable.
- **Sara** recibe un desafío sobre descubrir que su alojamiento se canceló a última hora. Su Carta de Competencia es Pensamiento innovador. Comparte cómo contactó con estudiantes en línea y encontró alojamiento temporal mediante un grupo de Facebook.
- **Ahmed** se enfrenta a un desafío sobre el miedo a ser juzgado por su acento. Su Carta de Competencia es Comunicación intercultural. Explica cómo practicó inglés con amigos y se recordó que los acentos forman parte de la identidad.
- **Thomas** recibe un desafío relacionado con no obtener su visado a tiempo. Su Competencia es Habilidades profesionales. Explica cómo contactó con la embajada, reorganizó su planificación y manejó el estrés mediante una estructura clara.

Cada jugador comparte su respuesta de un minuto. El grupo vota y valida cada respuesta. Lina y Sara reciben puntos extra por la clara relación entre sus competencias y desafíos.

Ronda 2: Primeros pasos

Se roban nuevas Cartas de Desafío y de Competencia.

- **Sara** recibe un desafío sobre no entender el sistema de transporte local. Su Competencia es Responsabilidad social. Reflexiona sobre cómo ayudó a otra estudiante a orientarse y luego creó una pequeña guía de bienvenida.
- **Ahmed** recibe un desafío sobre asistir a su primera clase y no comprender el estilo de enseñanza local. Su Competencia es Crecimiento personal. Explica cómo se adaptó haciendo preguntas y llevando un diario para seguir su progreso.
- **Thomas** recibe un desafío sobre sentirse aislado en la primera semana. Su Competencia es Comunicación intercultural. Comenta cómo inició conversaciones breves con sus compañeros de piso y se unió a grupos estudiantiles.

- **Lina** recibe un desafío sobre gestionar tareas administrativas en otro idioma. Su Competencia es Habilidades profesionales. Describe cómo usó aplicaciones de traducción y pidió apoyo al personal, lo que fortaleció su iniciativa y paciencia.

De nuevo, todos comparten sus respuestas. El facilitador anima a relacionar de forma clara cada respuesta con la competencia asignada. Todos reciben la puntuación completa y Lina y Thomas obtienen el bono.

Round 3: Life Abroad

Esta ronda suele generar una reflexión emocional más profunda.

- **Ahmed** recibe un desafío sobre un conflicto en un trabajo en grupo. Su Competencia es Pensamiento innovador. Explica cómo propuso una nueva forma de organización para mejorar la comunicación y resolver malentendidos.
- **Thomas** recibe un desafío sobre enfrentar discriminación. Su Competencia es Responsabilidad social. Comenta cómo apoyó a un amigo que vivió una situación similar y ayudó a presentar un informe.
- **Lina** recibe un desafío sobre estrés financiero a mitad de su movilidad. Su Competencia es Crecimiento personal. Cuenta cómo mejoró su planificación y encontró un trabajo a tiempo parcial.
- **Sara** enfrenta nostalgia de su hogar. Su Competencia es Comunicación intercultural. Reflexiona sobre cómo crear nuevos rituales culturales con amistades la ayudó a sentirse más conectada.

Esta ronda genera más diálogo tras cada respuesta. Los jugadores asienten y comparten sentimientos similares. El facilitador da 2 minutos extra para una breve reflexión en grupo antes de continuar.

Ronda 4: Últimos momentos

- **Thomas** recibe un desafío sobre no querer irse. Su Competencia es Crecimiento personal. Habla de reconocer cuánto había cambiado y lo difícil que fue despedirse.
- **Lina** recibe un desafío sobre ayudar a estudiantes nuevos antes de marcharse. Su Competencia es Responsabilidad social. Describe cómo organizó una sesión de preguntas y respuestas para el grupo que llegaba.
- **Ahmed** recibe un desafío sobre preparar un discurso de despedida. Su Competencia es Habilidades profesionales. Explica cómo usó técnicas de oratoria para equilibrar humor y emoción.
- **Sara** recibe un desafío sobre la incertidumbre de lo que viene después. Su Competencia es Pensamiento innovador. Comenta cómo usó mapas mentales y herramientas de planificación para pensar en sus siguientes pasos.

Esta ronda mezcla nostalgia y anticipación. Todos muestran buena relación entre sus acciones y las competencias. Se otorgan puntos extra.

Ronda 5: De nuevo en casa

El grupo roba su última ronda de cartas.

- **Lina** recibe un desafío sobre sentirse desconectada de su antiguo grupo de amistades. Su Competencia es Comunicación intercultural. Comparte cómo introdujo nuevas perspectivas y aprendió a gestionar el choque cultural de regreso.
- **Ahmed** recibe un desafío sobre reajustarse a las rutinas familiares. Su Competencia es Responsabilidad social. Reflexiona sobre valorar distintos roles en casa e iniciar nuevos hábitos.
- **Sara** recibe un desafío sobre la dificultad para expresar lo vivido. Su Competencia es Habilidades profesionales. Describe cómo creó un blog de fotos para explicar su aprendizaje.

- **Thomas** recibe un desafío sobre echar de menos la independencia que tuvo en el extranjero. Su Competencia es Pensamiento innovador. Comenta cómo creó una nueva rutina en casa para mantener su crecimiento.

La ronda ofrece un nivel alto de reflexión emocional. El facilitador cierra con una puesta en común de 10 minutos y pide a los jugadores que reflexionen sobre cómo se vieron evolucionar y qué competencias destacaron.

Conclusión

Los jugadores suman sus puntos, aunque el enfoque está en el aprendizaje y en lo compartido. Cada participante sale con una comprensión más profunda de su recorrido, del componente emocional de la movilidad y de las habilidades desarrolladas. El facilitador invita a escribir una frase que resuma la idea principal de cada uno. Luego se comparte en voz alta o se añade a un panel de reflexión.

Este relato muestra cómo el juego combina estructura y flexibilidad y ofrece un espacio para la reflexión individual, la conexión entre iguales y la facilitación guiada a lo largo de un ciclo completo de reflexión sobre la movilidad.



Cartas del juego

[Descarga aquí las cartas de desafío!](#)

[Descarga aquí las cartas de competencia!](#)

COMPETENCE CARD

INTERCULTURAL COMMUNICATION

It emphasises understanding cultural differences and developing the ability to communicate across these differences effectively.



COMPETENCE CARD

SOCIAL RESPONSIBILITY

The ability to act as a responsible citizen by participating fully in civic and social life, understanding social, economic, legal, and political concepts, and contributing to community improvement.

COMPETENCE CARD

PERSONAL GROWTH

The ability to react to challenges, disruptions, and change, and recover from setbacks and adversity.

COMPETENCE CARD

PLOT-TWIST!

Re-draw and keep this card to re-draw at any turn.

COMPETENCE CARD

SOCIAL RESPONSIBILITY

The ability to act as a responsible citizen by participating fully in civic and social life, understanding social, economic, legal, and political concepts, and contributing to community improvement.

COMPETENCE CARD

BLANK CARD, WHO DIS?

This card can be any competence—play it wisely!

COMPETENCE CARD

PERSONAL GROWTH

The ability to react to challenges, disruptions, and change, and recover from setbacks and adversity.



**Co-funded by
the European Union**

Boost your
international
mobility

Este documento fue producido por Erasmus Student Network con el apoyo financiero de la Unión Europea. Las opiniones expresadas no reflejan necesariamente la posición oficial de la Unión Europea ni de la EACEA.