

➤ Guía sobre cómo gestionar un mundo colaborativo en Minecraft



¿Cómo jugar de forma colaborativa?

En Minecraft Education podemos jugar solos o jugar en el **MODO MULTIJUGADOR**, es decir, con más usuarios en un mismo mundo. Para ello, será necesario que uno de estos usuarios actúe como **HOST** (persona que aloja el juego), lo que genera un **código de unión** al mundo. Con este código, los demás usuarios podrán acceder al mundo y jugar juntos.

Para ello, una vez que se entra a un mundo, el host puede pulsar en la tecla ESC, y seleccionar la opción de **EMPEZAR A SER ANFITRIÓN**. Esto generará un código de unión desde el que podrán conectarse otros usuarios.

***Importante:** sólo podrán conectarse a un mismo mundo jugadores de la misma organización educativa y hasta un máximo de 40 jugadores. Además, los códigos de unión varían cada vez que se desconecta y conecta el host al mundo.

Cuando el anfitrión o host abandona la partida, todos los jugadores que hubiera dentro se desconectarán automáticamente del mundo.



Consejos para crear un mundo colaborativo

Existen situaciones en las que no es posible acceder a un mundo y trabajar todos juntos. A continuación, especificamos una lista de **consejos** a seguir en este caso:

- Descargar el mundo cada vez que se acabe una sesión de multijugador para ir guardando copias de seguridad del mundo compartido. El host o anfitrión sería la persona encargada de guardar este mundo con la opción de **EXPORTAR**.
- Este mundo podría guardarse en una **ubicación compartida en la nube**, ya sea OneDrive o Google Drive, desde la que poder acceder siempre, aunque el anfitrión cambie en cada sesión.
- Otra buena práctica podría ser guardar los mundos **incluyendo la fecha**, así siempre se sabría cuál es el último mundo creado y cuál se debería usar para la siguiente sesión.
- Será importante **definir muy bien el modo de trabajo** en remoto y presencial que se llevará a cabo para poder jugar entre todos en un mundo y poder ir así guardando las diferentes aportaciones y construcciones del grupo.

