

# ➤ Guía sobre las opciones de configuración y control de mundos en el aula



## Algunas características de los mundos de Minecraft Education

### Archivos .mcworld (o mundos de Minecraft Education)

- Se pueden guardar en cualquier ubicación del dispositivo.
- Los mundos sólo se guardan en el dispositivo desde el que abras el mundo.
- Si el docente o estudiante cambia de dispositivo, no tendrá sus mundos disponibles, a no ser que los exporte e importe en el nuevo dispositivo.
- Por defecto, un mundo no se guardará en la nube.



tutorial.mcworld

## ¿Cómo importar y exportar mundos?

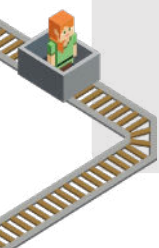
Podemos **importar mundos** de dos formas:

1. Haciendo doble clic en el archivo del mundo, de forma que se nos abrirá Minecraft automáticamente cargando el mundo.
2. Importando el archivo .mcworld desde el propio juego, buscándolo en el dispositivo. Una vez importado, el mundo aparecerá en “Mis mundos”.



Para **exportar un mundo** tenemos que:

1. Acceder a “Mis mundos”, seleccionar el mundo que queremos exportar y hacer clic en el botón de administrar.
2. Selecciona la opción de exportar mundo y guárdalo en tu dispositivo con el nombre y la ubicación que quieras.



Rol más común para los alumnos

★ **Miembro**  
Los miembros son jugadores activos en tu mundo y pueden romper y crear bloques, además de atacar a criaturas y a otros jugadores.

### Mundo inmutable

Cuando hacemos un mundo inmutable, y entramos en modo creativo, podemos colocar **bloques de PERMITIR** para que los estudiantes sólo puedan construir en esa zona determinada.

Cuando el docente hace de ANFITRIÓN los estudiantes no pueden tener rol de Worldbuilder a no ser que nosotros le demos ese rol de forma activa.

Si exportamos un mundo, lo compartimos, y entre ellos lo modifican, no tendremos el control de este mundo, ya que siempre podrán activar los trucos.

Recuerda que en Minecraft no hay Control + Z o la opción de deshacer, por lo que puedes hacer **copias de seguridad** de tus mundos exportándolos.

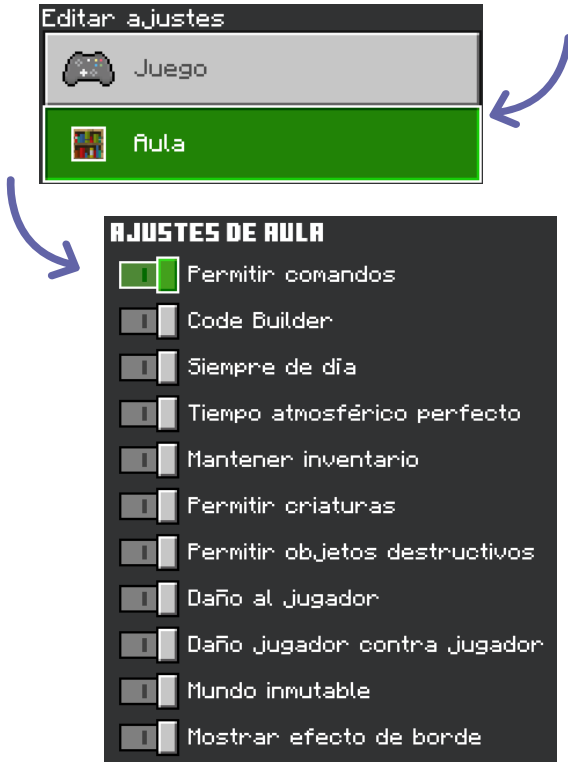


# Guía sobre las opciones de configuración y control de mundos en el aula



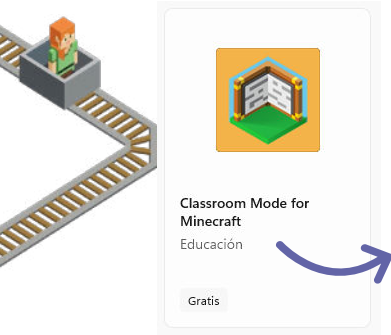
## Ajustes de aula para nuestros mundos

Para acceder a la configuración de aula debemos seleccionar los ajustes del juego y **editar los ajustes de AULA.**

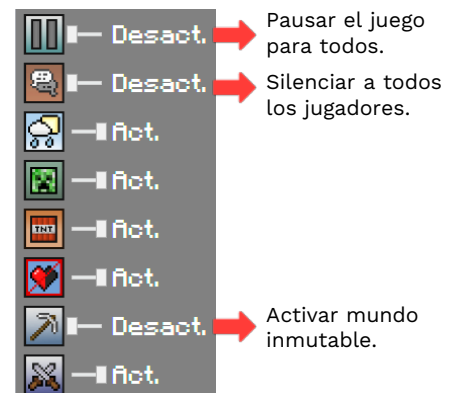


Las opciones indican lo siguiente:

- Code Builder:** para activar o no la posibilidad de usar la programación con el agente. Éste se activa dentro del juego pulsando la tecla C.
- Siempre de día:** si no quieres que se haga de noche puedes activar esta opción, y así facilitar la lectura de todas las pizarras y carteles del mundo.
- Tiempo atmosférico perfecto:** mantenerlo activado para evitar la lluvia, truenos y nieve.
- Mantener inventario:** si está activado, quiere decir que en el modo supervivencia no perderemos nuestras cosas al morir (no procede en creativo).
- Permitir criaturas:** en el mundo aparecen criaturas como animales, creepers, arañas, etc. Podemos desactivar esta opción para que no aparezcan.
- Permitir objetos destructivos:** si desactivamos esta opción, los usuarios no podrán usar TNT.
- Mundo inmutable:** esta opción se activa sobretodo para entrar como explorador a un mundo, sin poder destruir nada del mismo ni hacer ninguna modificación, ni romper ni destruir bloques.



## Classroom Mode



Además, desde la store de Microsoft, podéis descargar el Classroom Mode para Minecraft.

Este programa sólo sirve para dispositivos Windows.

En este modo podremos ver el mapa completo del mundo, arrastrar a una zona o silenciar a los jugadores, así como ver los movimientos y coordenadas de cada uno.

Para conectar el Classroom Mode con nuestro mundo deberemos escribir en el chat **/classroommode**.