

Pasos para conectar Lego WeDo 2.0 con Scratch 3 (versión PC)

En esta guía explicamos cómo conectar el robot Lego WeDo 2.0 con Scratch en un ordenador PC. Para Mac, el proceso es el mismo, con la salvedad de que se deberán descargar las versiones de archivo correspondientes a Mac.

- 1. Abrir Scratch 3 (offline previa descarga u online)
- 2. Abrir Scratch Link, previa descarga e instalación. (**no abrirlo antes que** Scratch. Si se cierra Scratch y se quiere volver a abrir, cerrar Scratch Link también y repetir el proceso)



barra de tareas

 En Scratch 3, en la paleta de la izquierda, presionar en el icono de "Añadir extensiones" que aparece en la parte inferior. Añadir la extensión "LEGO Education WeDo 2.0"



Scratch Desktop			-	٥	×
🔶 Atrás	Elig	e una extensión			
R					•
Traducir	Makey Makey	micro:bit	LEGO MINDSTORMS EV3		
Traduce texto a muchos idiomas.	Convierte cualquier cosa en una	Conecta tus proyectos con el mundo.	Construye robots interactivos y		
Requiere En colaboración con	tecla.	Requiere En colaboración con	mucho más.		
Google	En colaboración con	* 🙃 micro:bit	Requiere En colaboración con		
	JoyLabz		🖇 🙃 LEGO		
Image: Constraint of the second s	Image: Contract of the contrac	Go Direct Force & Acceleration Detecta empuje, tirón, movimiento y giro. Requiere En colaboración con % m Henier			

4. Presionar el botón "**Empezar a buscar**" (tenemos que tener Bluetooth activado en el ordenador previamente)

Scratch Desktop	-	ð X
CONTRACTOR Andrea Editor () Tetrando		
😂 Códiga 🦪 🖉 Dishistas 🏼 🏟 Senidos		
With 2.0 Barranta Barranta	Ayuda LEGO Education WeDo 2.0	



5. Cuando se indique, presionar el botón en el hub de Lego WeDo 2.0

🥥 Scratch Desktop		– 0 ×
(1997) 🕀 + Archivo Editar 🔅 Internales Prop		
📰 Código 🦪 🖋 Einteinnes 🏟 Sonatos		
Webs 2.0	? Ayuda 🛛 📇 LEGO Education WeDo 2.0	
Anametria		
Errar		
Eventes Lett manual model +		
Control Last fuer patienties des instatie + a (100)		
Sectors in the development of the sector of the sector	Presiona el botón de tu dispositivo.	
Correctores		
	Buscando ×	
Lett. Consider distances		Economic Economic
Annual An		
and a second sec		
La Super de reclassion hacie - anha en		
12 A		

6. Esperar a que se realice el emparejamiento. Aparece el mensaje "**Conectando**" (lleva unos pocos segundos).

Scratch Desktop			o x
CERTIFIC + Archive Editor Tutoriales			
at Codus) of Sentisces of Sentisce			
WeDo 2.0	Avuda		
Azarmena - encender mador - darante 💽 se			
en econte esta e	() anonan		
O			
	Conectando		
Sensores I we directed de medar + 3 dec la	(0 • 0)		
Constations and Approximate to be had a 19	Conectando ×		
terenter en terente datarete ++ 60			
Mis Diques			
VerDe 2.0			
Latti a sequence das medicanesies fancias a medica em			



🥥 Scratch Desktop		– 0 ×
(1) - Archive Editor		
😂 Códini 🦪 Dinhaces die Sonitos		
Webb 2.0	💽 Ayuda 🛛 🚝 LEGO Education WeDo 2.0	
Aparteneos		
econte econte -		
		6.0.
	Conectado	
Contractores 200 Bar coder do ta face a (50)	Desconectar Ir al editor	
Variations		
its bloques		
Wells 2.0		
and anyon de rectarcole bacar antes *		

7. Al terminar el emparejamiento con éxito pulsamos en "Ir al editor".

8. Ya podemos usar los bloques y ejecutar los programas que creemos. El programa se ejecuta en el ordenador, no se transfiere al robot, por lo que si se pierde la conexión bluetooth o se apaga el ordenador, el robot no podrá ejecutar programa alguno.

0 Scratch	Desktop								- 0 ×
(Salar	🚺 🌐 - Archivo	Editar 🔅	Tutoriales						
🖛 Có	digo 🦪 Distraces	() Sonidos						N ()	
•	WeDo 2.0	0					1		
Anarianaia	encender motor •	durante 1 s	e A						
Sonido	encender motor •								
Eventos	apagar motor 🔹								r
Control	fijar polencia de n	notor 🔹 a 100							
Sensores	tijar dirección de r	motor 👻 a otro la							
Operadores	Gier color de la larz								
Variables								2	
Mis bloques	Cuando distancia	< 🔹 50							t u B Escenario
WeDo 2.0	les al inclinar hacia c	ualquier 🔹							
	distancia						. 6		
	inclinado hacia	2					0		1
	Men ángulo de inclinaci	ón hacia amba 🚽						3) Objeto1	
=			8 (8) B						



9. Si se pierde la conexión, pulsar en la marca de estado de la conexión (parte superior derecha de la paleta de la extensión) y repetir el proceso.

C Scratch Desktop - O X							
Canada - Archivo Editar 🛊 Tutoriales iSchool_Estrella_Completo							
Webo 2.0							
Apsrendis decender motor durante 1 se	^						
Sonido encender motor -							
Eventos 🚛 apagar motor •	$\overline{}$						
Control Man Sendor + a 100 tocar sendor Willandoo2 + hasta que termine	$\sum \left(\frac{1}{2} \right)$						
Sensores (Jan Bjardirección de motor • a otro la							
	\sim						
Operadores 🚛 fijar color de la luz a 50 de la construction de la cons							
a 🚛 cuando distancia < 50							
Mis bloques Objeto N	lombre \leftrightarrow x x t y y Escenario						
📾 📊 al inclinar hacia cualquier •							
WeDo 2.0 Mostrar	Dirección Dirección						
	Fondos						
	1						
🔚 ángulo de inclinación hacia aniba 🗸							
🛫 🖓 a se							