

vtech®

Manual de  
instrucciones

# DIGIART®

## Cabalete pequeARTista



91-003216-012 (SP)

# INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar el **Caballote pequeARTista** de **VTech®**! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo.

El Caballote pequeARTista se transforma en tres juguetes; una pizarra mágica, una pizarra para tiza y una mesa de dibujo. Usando el lápiz mágico y siguiendo las luces, los pequeños de la casa aprenderán a dibujar más de 140 letras, números, objetos y formas además de poder dibujar libremente dando rienda suelta a su imaginación.

## INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete **Caballote pequeARTista** de **VTech®** (necesario montaje)
- Tres tizas
- Un manual de instrucciones

### ADVERTENCIA:

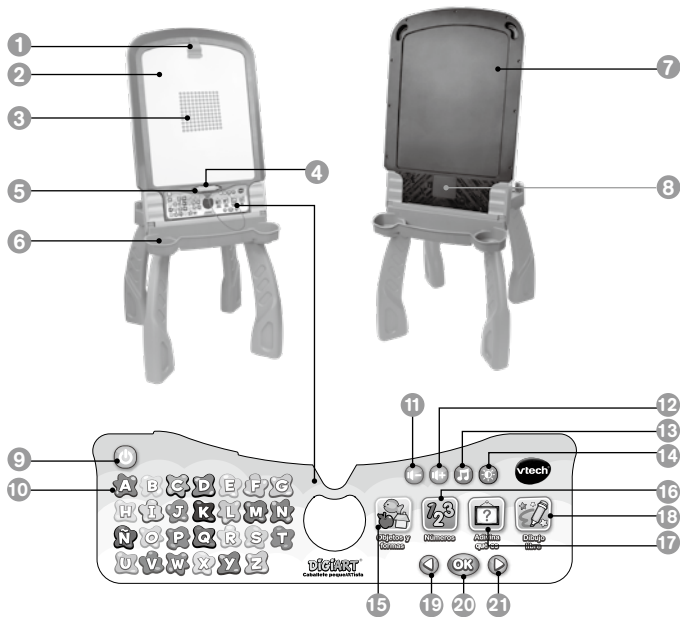
- Los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.
- Usar bajo la vigilancia de un adulto.

Retire los dos protectores de plástico negro de las dos barras en la parte inferior de la pizarra. No son parte del juguete.

**Nota:** Conserve el manual. Contiene información importante.

### ACTIVACIÓN NORMAL DEL JUEGO

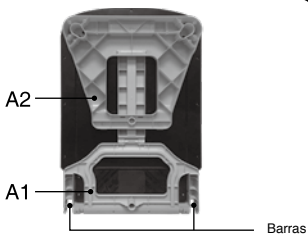
1. Pulse el botón ON/OFF para encender la unidad.
2. Pulse el botón Dibujo libre.
3. Coloque y mantenga el lápiz mágico en uno de los puntos LED durante 2 segundos.



- |    |                               |    |                        |
|----|-------------------------------|----|------------------------|
| 1  | Pieza para sujeción de papel  | 12 | Volumen alto           |
| 2  | Pizarra borrable              | 13 | Botón de música        |
| 3  | Zona mágica con luces LED     | 14 | Botón de brillo        |
| 4  | Soporte para lápiz mágico     | 15 | Botón objetos y formas |
| 5  | Lápiz mágico                  | 16 | Botón de números       |
| 6  | Bandeja para tizas y otros    | 17 | Botón Adivina qué es   |
| 7  | Pizarra para dibujar con tiza | 18 | Botón Dibujo libre     |
| 8  | Compartimento de pilas        | 19 | Botón flecha izquierda |
| 9  | Botón ON/OFF                  | 20 | Botón OK               |
| 10 | Botones de letras             | 21 | Botón flecha derecha   |
| 11 | Volumen bajo                  |    |                        |

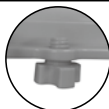
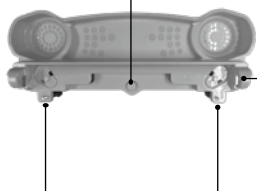
# PARTES DEL CABALLETE PEQUEARTISTA

A



Pizarra mágica/ borrado en seco (A)

B



Tornillo central



Gancho  
(uno a cada lado)



Tornillos izquierdo y  
derecho

Bandeja para lápices (B)

C



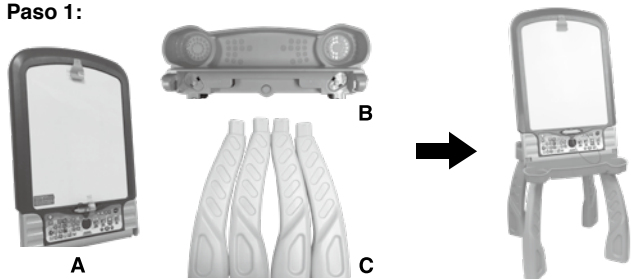
Patas (C)

# INSTRUCCIONES DE MONTAJE

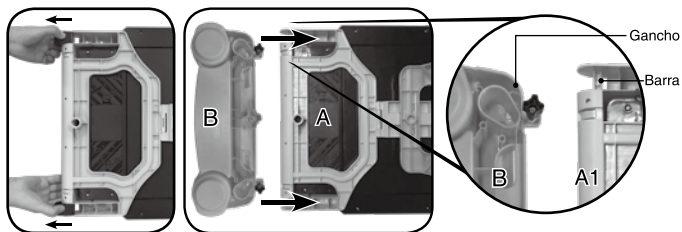
Requiere montaje de un adulto. Por seguridad de su hijo, no le deje jugar con él hasta que el montaje se haya completado.

## PIZARRA MÁGICA

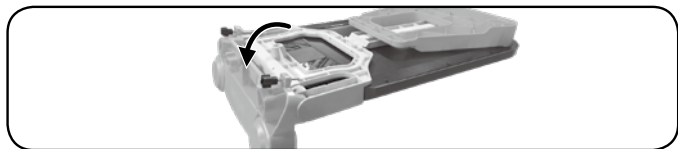
Paso 1:



- Retire los protectores de plástico según aparecen en la imagen **A1**.
- Gire la parte **(A)** y **(B)** de la pizarra mágica y alínelas horizontalmente.
- Use los ganchos que contiene la bandeja de lápices **(B)** en los extremos, para unirla a la pizarra mágica **(A1)**.

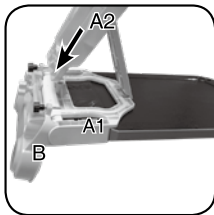
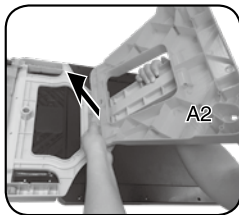
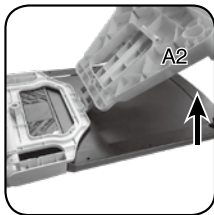


- Una vez unidas las dos piezas, gire la bandeja **(B)** hasta ponerla perpendicular a la pizarra mágica **(A)**.



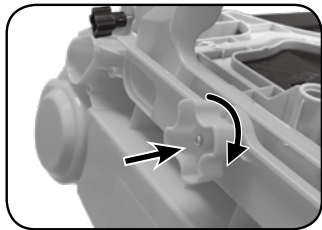
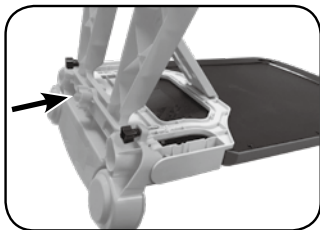
## Paso 2:

Levante la pieza **(A2)** de la pizarra mágica **(A)**. Después suelte la parte central de la pieza **(A2)** y deslice el resto hacia delante para insertarlo en la ranura preparada para ello de la **bandeja (B)**, alineando el agujero de la parte **A2** con el de la **bandeja (B)**.



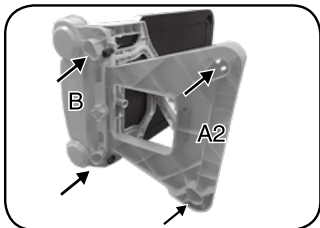
## Paso 3:

Apriete el tornillo central empujándolo hacia dentro y girándolo en el sentido de las agujas del reloj para fijarlo correctamente.



## Paso 4:

Inserte dos **patas** en la parte **A2** de la pizarra mágica y las otras dos **patas** en los espacios que quedan en la **bandeja (B)**. Las **patas** al insertarlas se bloquearán y quedarán fijadas correctamente.



### Paso 5:

Coloque el **Cabellete pequeARTista** en postura vertical para completar el montaje.



# GUÍA DE TRANSFORMACIÓN

## Transformación de Pizarra Mágica en Pizarra para tiza



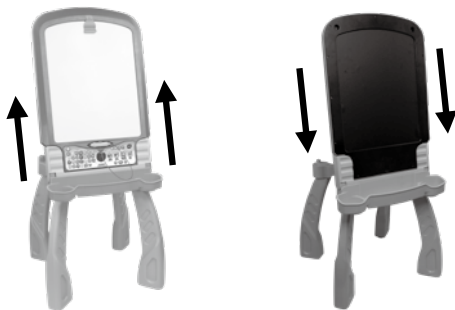
### Paso 1:

Asegúrese de que el lápiz mágico está colocado en el lugar correcto.

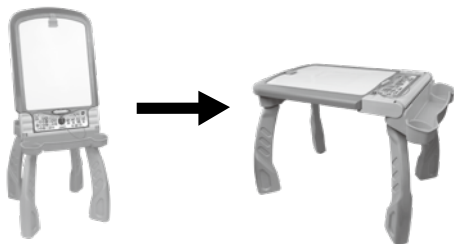
### Paso 2:

Separe la pizarra mágica del soporte tirando hacia arriba y dándole la vuelta, coloque la pizarra para tiza en el soporte.

Si quisiera volver a usar el tablero como pizarra mágica no tiene más deshacer lo hecho.

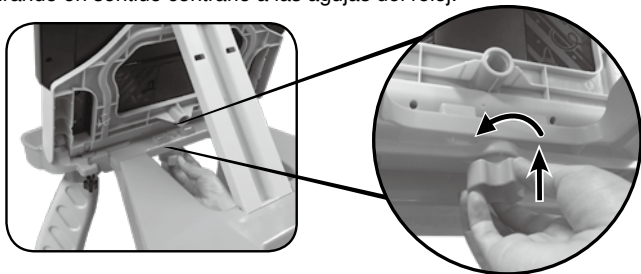


## Transformación de Pizarra Mágica en Mesa de dibujo



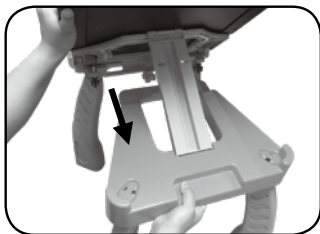
### Paso 1:

Asegúrese de que la unidad está apagada y que la transformación empezará desde la posición de pizarra mágica y no desde la posición de pizarra para tiza. Afloje el tornillo central presionando hacia arriba y girando en sentido contrario a las agujas del reloj.



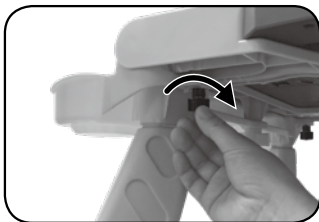
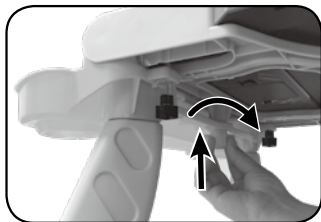
### Paso 2:

Sujete con una mano la pizarra mágica y con la otra separe suavemente la parte de la pizarra (A) con las patas traseras y deslice la pizarra mágica hasta dejarla completamente en posición vertical como puede verse en la imagen.

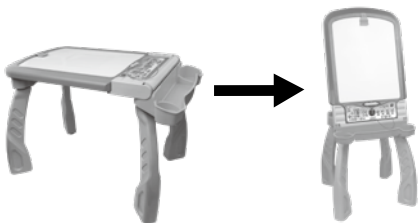


### Paso 3:

Ajuste la parte A2 de la pizarra y apriete el tornillo central presionándolo y girándolo en el sentido de las agujas del reloj para dejarlo en la posición correcta. Después, apriete los tornillos de la izquierda y derecha de la bandeja girándolos en el sentido de las agujas del reloj. Ahora la mesa de dibujo está lista para ser usada.

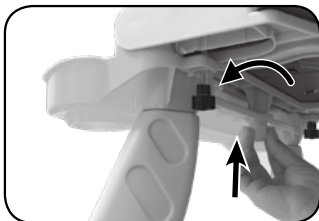
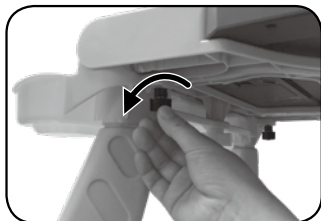


## Transformación de Mesa de dibujo a Pizarra Mágica en posición de caballete



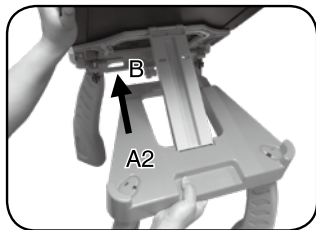
### Paso 1:

Asegúrese de que la unidad está apagada antes de transformarla. Gire los tornillos de la izquierda y derecha de la bandeja en sentido contrario a las agujas del reloj. Después, afloje el tornillo central presionándolo hacia adentro y gírelo en sentido contrario a las agujas del reloj.



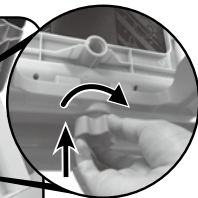
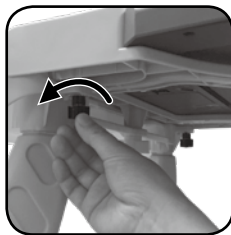
## Paso 2:

Levante la pizarra mágica con una mano y mueva las patas traseras hacia adelante con la otra. Inserte esta pieza en la ranura de la bandeja (B), alineando el agujero (A2) con el tornillo.



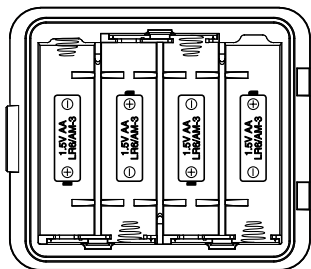
## Paso 3:

- Apriete los tornillos de la derecha e izquierda de la bandeja (B) girándolos en sentido de las agujas del reloj.
- Después, apriete el tornillo central presionándolo hacia dentro y girándolo en el sentido de las agujas del reloj.



# INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque cuatro pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.




## ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas o pilas recargables (Ni-MH) con carga completa de alta calidad para un mejor rendimiento.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.

- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



## Batería baja

Cuando las pilas estén casi agotadas, la zona mágica con luces LED mostrará el siguiente icono  y automáticamente se apagará.

Por favor, sustituya las pilas por otras completamente nuevas. Nunca mezcle pilas viejas y nuevas.

## Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se desconectará tras unos minutos de inactividad.

## Pizarra Mágica

- Use un rotulador borrable (no incluido) para dibujar en el tablero.
- Limpie con un paño ligeramente húmedo para borrar el dibujo.

### Nota:

- No todos los rotuladores borrables se borran fácilmente. Cada vez que cambie de rotulador, asegúrese de haberlo probado antes en una esquina del tablero.
- No use objetos puntiagudos en la pizarra podrían dañarla sin un posible arreglo.
- Utilice solo rotuladores borrables no tóxicos. No use rotuladores permanentes, pinturas, lápices, bolígrafos u otros para dibujar en la superficie de la pizarra.

## Pizarra para tiza

- Use una tiza para dibujar en la pizarra.
- Limpie con un trapo ligeramente húmedo para borrar el dibujo.

### Nota:

- No utilice objetos puntiagudos en la superficie de la pizarra. La dañaría de forma irreversible.
- Use únicamente las tizas incluidas en el juguete o tizas especiales para pizarras de colegio. No use ningún otro tipo de pintura, lápiz, rotulador o bolígrafo en la pizarra.

## Zona mágica con luces LED y lápiz mágico

La zona mágica con luces LED está localizada en el centro de la pizarra mágica. La pantalla rotará automáticamente cuando se transforme de pizarra mágica a mesa de dibujo, para ello las patas deberán estar colocadas en el juguete.




Tenga cuidado de no tirar con mucha fuerza del cable del lápiz mágico. Cuando el lápiz mágico no esté siendo usado colóquelo en su soporte.

### Nota:




- El lápiz mágico solo funciona cuando la unidad está encendida.
- Si la zona mágica con luces LED estuviera tapada, no debería usar el lápiz mágico ya que no funcionaría correctamente.
- La luz solar directa afecta a la sensibilidad del lápiz mágico por lo que no se recomienda usarlo al aire libre.

# ACTIVIDADES




## Escribir letras

Presiona cualquier botón con letra  para aprender cómo se escribe. Sigue las instrucciones que te da el juguete. Usando el lápiz mágico sigue las luces para aprender a escribir la letra.




## Escribir números

Presiona el botón de números  para aprender cómo se escribe. Pulsa los botones de flechas   para elegir el número que escribir y pulsa OK para confirmar. Sigue las instrucciones que te da el juguete. Usando el lápiz mágico sigue las luces para aprender a escribir el número.


## Dibujar objetos

Presiona el botón de objetos  para aprender a dibujarlos. Pulsa los botones de flechas   para elegir el objeto que dibujar y pulsa OK para confirmar. Sigue las instrucciones que te da el juguete. Usando el lápiz mágico sigue las luces para aprender a dibujar el objeto.

## Dibujar formas


Presiona el botón de formas  para aprender a dibujarlas. Pulsa los botones de flechas   para elegir la forma que dibujar y pulsa OK para confirmar. Sigue las instrucciones que te da el juguete. Usando el lápiz mágico sigue las luces para aprender a dibujar la forma.



## Adivina qué es

Presiona el botón de Adivina qué es  para empezar el juego. Sigue las instrucciones que te da el juguete. Usando el lápiz mágico sigue las luces para completar el dibujo y descubrir qué objeto es.

## Dibujo libre

Presiona el botón de Dibujo libre  y usando el lápiz mágico crea tu propio dibujo. Sonarán diferentes canciones de fondo.

- Usa el lápiz mágico para iluminar las luces en la zona mágica con luces LED.
- Para eliminar alguna luz solo debes presionar sobre la luz con el lápiz mágico durante unos segundos.
- Para borrar la luz recién iluminada presiona sobre el botón de la flecha izquierda . Permite borrar o anular hasta 30.



- Pulsa el botón de la flecha derecha  para escuchar la siguiente canción.
- Pulsa el botón OK o el botón de Dibujo libre  para borrar todas las luces existentes en la zona mágica.

## Pieza para sujeción de papel


Coloca una hoja de papel para empezar a jugar.

Si te gusta escuchar música mientras dibujas, enciende la unidad y pulsa el botón de Dibujo libre.

## Volumen

Pulsa el botón de volumen alto  para subir el volumen, pulsa el botón de volumen bajo  para bajarlo.

## Brillo

Pulsa el botón brillo  para ajustar el brillo en la pizarra.

## PRECAUCIÓN

- No saltar, tumbarse o recostarse sobre la mesa.
- Este juguete solo debería usarse sobre terreno llano. No lo use sobre un terreno irregular.
- Este juguete está diseñado para usarse en interior.
- No use aerosoles o productos de limpieza, podrían dañar la pizarra.



## CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo alejado de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Retire las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la esponja a la humedad o el agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Solución
La unidad no se enciende	1. Sustituya las pilas por unas nuevas siguiendo las instrucciones.
	2. Las pilas podrían estar agotadas. Sustitúyalas por unas nuevas.
La unidad da respuestas incorrectas	1. Las pilas podrían estar agotadas. Sustitúyalas por unas nuevas.
	2. La humedad podría ser la causante del mal funcionamiento del juguete.
El lápiz mágico no activa algunas luces LED	1. Asegúrese de que la zona mágica con luces LED no esté tapada por algún papel, que no contenga restos de rotulador borrable u algún otro tipo de suciedad. El lápiz mágico podría verse afectado y no dibujar correctamente.

Si el problema persiste, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico [informacion@vtech.com](mailto:informacion@vtech.com). Las consultas deben ser realizadas por un adulto.





# TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 años siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

**Antes de enviar su producto**, contacte con nosotros en:

**Atención al Consumidor: [informacion@vtech.com](mailto:informacion@vtech.com)**

**Tel.: 91 312 07 70**

**Fax: 91 747 06 38**

**PRODUCTO:**

**FECHA DE COMPRA:**

**NOMBRE:**

**DIRECCIÓN:**

**TELÉFONO:**

## SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

---

---

---

\* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.

Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.



***Para buscar más información  
acerca de los productos visite  
nuestra página web.***

***vtech.es***



TM & © 2016 VTech Holdings Limited.

Todos los derechos reservados.

**Impreso en China.**

91-003216-012 (SP)