

vtech®

Manual de instrucciones

Escritorio mágico interactivo

No dejes de aprender



INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar el Escritorio mágico interactivo de VTech®. El escritorio consta de 5 páginas con actividades que promueven el desarrollo de la escritura, enseñando letras, números, música y mucho más. Enseña las horas (con voz), días de la semana y el tiempo. El bloc de notas le enseña con luces los trazos de las letras y números. En la pizarra de tiza y el caballete podrá dejar volar su imaginación dibujando sus propias creaciones. Con el reproductor de música escuchará numerosas melodías y tonos diferentes.

INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Un juguete **Escritorio mágico interactivo** de VTech®
- 2 páginas con actividades en ambas caras
- 4 discos para colocar en el proyector
- Un taburete
- Una guía de inicio rápido

ADVERTENCIA:

- * Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, 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.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

CARACTERÍSTICAS



- | | |
|--|---|
| 1 Rueda móvil | 13 Foco de proyector |
| 2 Foto | 14 Proyector interactivo |
| 3 Iconos de modos de actividades | 15 Lápiz óptico |
| 4 Flechas para ver letras o números | 16 Discos para proyector |
| 5 Pantalla LED/ Bloc de notas | 17 Control de volumen para reproductor de música |
| 6 Panel táctil | 18 Botones de volumen |
| 7 Ranura para ajustar páginas de actividades | 19 Altavoz |
| 8 Base de taburete | 20 Botón de encendido |
| 9 Patas de taburete | 21 Icono de ayuda |
| 10 Reloj | 22 Soporte para guardar discos |
| 11 Botón reloj | 23 Enganches para asegurar páginas u hojas de papel |
| 12 Ranura para discos | 24 Patas de escritorio |

CARACTERÍSTICAS ACCIÓN

Rueda móvil	Aprende los días de la semana y el tiempo que hará (no contienen voces).
Iconos de modos de actividades	Usa tu dedo para seleccionar un icono para jugar en las páginas de actividades.
Reloj	Gira las manecillas para escuchar las voces que enseñan las horas y presiona el botón del reloj para aprender más cosas.
Flechas para ver números y letras	Presiona las ◀ ▶ flechas para seleccionar letras o números y aprender a escribirlos.
Pantalla LED/ Bloc de notas	Mira las imágenes y animaciones simples que aparecen en la pantalla LED. Usa el lápiz óptico en el Bloc de notas y aprende a escribir las letras y los números siguiendo los trazos.
Panel táctil	Escucha las instrucciones de los juegos y localiza los objetos que te piden en la página de actividades.
Ranura para ajustar páginas de actividades	Inserta una de las páginas en la ranura para empezar a jugar.
Ranura para discos del proyector	Inserta un disco en la ranura para discos para empezar a jugar con el proyector.
Foco de proyector	Mueve el foco para ajustar la imagen.
Control de volumen para reproductor de música	Presiona el ⏮ botón para escuchar o parar la música y presiona las ⏮ ⏭ para escuchar la siguiente melodía o la anterior.
Lápiz óptico (este lápiz solo funciona en el Bloc de notas del Escritorio mágico)	
Botones de volumen	Presiona los botones 🔊 🔇 para aumentar o disminuir el volumen. Hay cinco volúmenes diferentes.
Botón de encendido	Pulsa el botón de encendido para encender el juguete. Púlsalo otra vez para apagarlo.
Icono de Ayuda	Toca el icono de Ayuda para escuchar algunas indicaciones del juego.
Soporte para guardar discos	Coloca los discos en el soporte cuando no los estés usando.
Enganches para asegurar páginas u hojas de papel	Usa estos enganches para colocar las páginas u hojas de papel con las que jugar.

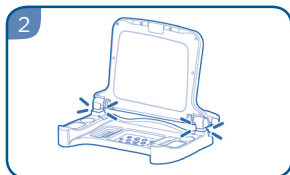
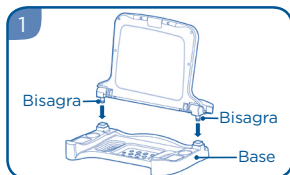
INSTRUCCIONES DE MONTAJE

En el Escritorio mágico interactivo la seguridad es lo primero. Para garantizar la seguridad de su hijo, el montaje debería ser realizado por un adulto.

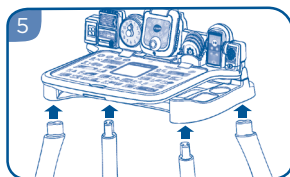
Para el escritorio

1. Coloque la base sobre una superficie plana. Inserte el panel táctil en la base y presione las bisagras hacia abajo hasta que escuche un clic. Gire el panel táctil hacia abajo.

Precaución: no ejerza demasiada presión directamente sobre el panel táctil.



2. Inserte completamente las cuatro patas del escritorio en las ranuras en la parte inferior de la base.



Para el taburete



Inserte las cuatro patas del taburete en las ranuras situadas en la base del asiento del taburete. Asegúrese de insertarlas completamente para que el taburete sea estable. Siempre compruebe que las cuatro patas están completamente insertadas antes de que su hijo se siente en el taburete. El límite de peso recomendado no debería exceder de 34 kg.

Fácil transformación de Escritorio a Caballete de arte o a Pizarra de tiza.

Para usar el escritorio de actividades como un Caballete de arte, levante el panel táctil y use el clip para sujetar el papel en la superficie de la pizarra. También puede dibujar directamente en la superficie de la pizarra con tiza.

Caballete de arte



Pizarra de tiza



Utilice un paño para borrar la tiza y limpie el polvo de tiza restante en el escritorio o las páginas de actividades.

PRECAUCIÓN: mantenga los dedos alejados de las bisagras o debajo del escritorio antes de bajar el panel táctil.

ADVERTENCIA: no utilice lápices, bolígrafos, colores u otros objetos puntiagudos en el panel táctil o las páginas de actividad directamente, ya que los dañará.

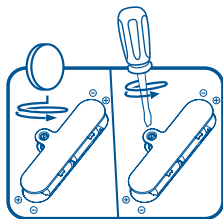
Almacenamiento de las páginas de actividades

Levante el panel táctil para guardar las páginas de actividades.



INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 4 pilas AA nuevas según muestra el dibujo. Para un mejor rendimiento se recomienda pilas alcalinas o baterías de Ni-MH (níquel-hidruro metálico) totalmente cargadas.
5. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento, asegurándose de que el tornillo está suficientemente apretado.



¡ADVERTENCIA!

Las pilas deben ser colocadas por un adulto.

Mantenga las pilas fuera del alcance de los menores.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.

PILAS RECARGABLES

- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No intente recargar pilas normales.

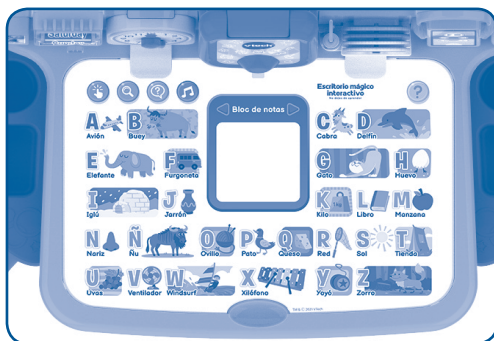
- VTech se preocupa por nuestro planeta.
- VTech le anima a darle una segunda vida a su juguete llevándolo a un Punto Limpio. De esta forma sus materiales se podrán reciclar respetando así el medio ambiente.
- Busque en su localidad el Punto Limpio más cercano.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es 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 negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



PARA EMPEZAR A JUGAR

Pulsa el botón  para encender la unidad.

Panel táctil



Toca cualquier objeto de la página de actividades para empezar a jugar. Toca los iconos para descubrir nuevos juegos y aprender más cosas. Toca el icono de Ayuda situado en la esquina superior derecha para recibir instrucciones sobre el juego.

NOTA:

- Asegúrate de no tocar el panel táctil ni colocar otros objetos (excepto la página de actividad) en el panel táctil al encender la unidad.
- El panel táctil (excepto los iconos del modo de la página de actividad y el icono de ayuda) no responderán al tacto mientras usas el panel de escritura.
- El panel táctil (excepto el icono de ayuda) no responderá al tacto mientras se reproduce la actividad de trazado de imágenes.
- Asegúrate de tocar el panel táctil con el dedo y no utilizando el lápiz óptico u otros objetos.

Bloc de notas



Para usar el Bloc de notas, asegúrate de que se hayan retirado las páginas de actividades. Retira el lápiz óptico del soporte donde está colocado y pulsa en el panel de escritura o los botones de flechas.



Para dejar de usar el Bloc de notas, coloca el lápiz óptico en el soporte para el lápiz.

Cuando el lápiz óptico no esté en uso, vuelve a colocarlo en su sitio. Ten cuidado de no tirar del cable con demasiada fuerza, podrías romperlo.

NOTA:

- Para garantizar el uso adecuado del panel de escritura:
 - Usa solo el lápiz óptico para jugar.
 - No insertes ninguna página de actividad.
 - Asegúrate de que no hay nada en la ranura para las páginas de actividades.
 - El proyector no está involucrado en la actividad de seguimiento de imagen.
- El panel táctil (excepto los iconos del modo de página de actividad y el icono de ayuda) no responderán al tacto mientras usa el panel de escritura.
- No coloques ningún objeto dentro del soporte del lápiz mientras utilizas el dispositivo de escritura.
- Si la pantalla LED está tapada, no uses el lápiz óptico para dibujar sobre ella. La sensibilidad del lápiz óptico puede verse afectada y es posible que no funcione correctamente.
- La luz solar directa puede afectar la sensibilidad del lápiz óptico.

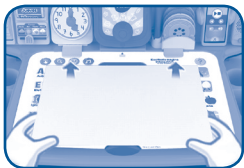
Proyector

El proyector tiene dos modos de actividad: Juegos y Dibujos. Se requieren los discos de proyección para jugar con él.

Dibujos



Para aprender a dibujar sigue la línea de cada dibujo que se proyecte.



Consejos: coloca una hoja de papel usando los enganches para que no se mueva mientras dibujas.

Para jugar en el modo de Dibujos, abre el proyector y luego inserta uno de los discos de proyección amarillo en la ranura del proyector. El proyector se iluminará y proyectará el contorno de una imagen. Por favor, asegúrate de que no hay páginas de actividades en el Bloc de notas. Coloca una hoja de papel sobre el panel táctil usando los enganches para mantener correctamente la posición. Utiliza pinturas de cualquier color (no incluidas) para trazar las líneas o dibujar la imagen. Puedes girar el disco hacia la izquierda o derecha para proyectar las diferentes imágenes para dibujarlas.



Hay dos discos de color amarillo para usar en la actividad de Dibujar. Uno de los discos contiene imágenes simples y el otro más complejas.

Sonarán melodías durante la actividad de Dibujar. Puedes cambiar o parar la música usando los botones del reproductor de música.

Para salir de la actividad Dibujar:

Retira el disco de la ranura o baja el proyector.

NOTA:

- Evita dibujar directamente en el panel táctil o en las páginas de actividades. Usa rotuladores o pinturas lavables, no permanentes (no incluidas) durante la actividad para dibujar.

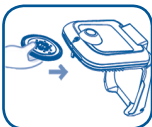
- El brillo del proyector cumple con las normas de seguridad para juguetes del Reino Unido / UE. regulaciones diseñadas para proteger los ojos del niño. Para mejor rendimiento el proyector debe usarse lejos de luces brillantes y luz solar directa.

Proyector



Para jugar en el modo Proyector, abre el proyector e inserta un disco rojo o azul en la ranura del proyector. Inserta el color correspondiente que coincida según la página de actividades elegida. El color del disco deberá coincidir con el color de la página de actividades. Para el disco azul deberás elegir la

página de actividades “A vestirse” y para el disco rojo deberás elegir la página de actividades de “Postres de formas y colores”.



Si el juego del proyector se cerrara mientras se está reproduciendo una imagen, toca el icono del proyector que aparece en la página de actividades para reiniciar y volver a jugar.

Para salir de los juegos del proyector:

- Retira el disco del proyector.
- O baja el proyector.
- O toca cualquiera de los iconos de modo en la página de actividades para reproducir otros juegos.

NOTA:

- Cuando los discos de proyección no estén en uso, colócalos de nuevo en la ranura correspondiente.
- No coloques nada más que los discos de proyección en la ranura del proyector. De lo contrario, dañarías el proyector.
- Mantén limpio el área donde se proyecta la imagen y no uses objetos afilados cerca del área.
- Para asegurarse de que la imagen proyectada sea visible, no la utilices en una zona con mucha luz.
- Si la imagen de proyección no está centrada en el escritorio, gira el disco de proyección para centrarlo.
- Si la imagen de proyección no es clara, desliza el foco de proyección hasta ajustar la imagen.
- Si el proyector no se enciende, gira o vuelve a insertar el disco de proyección.

- Asegúrate de que las imágenes proyectadas y las actividades funcionan correctamente, habiendo insertado completamente los discos de proyección en el proyector.
- El panel táctil (excepto el icono de Ayuda) no responderá a cualquier toque mientras se reproduce la actividad de trazado de imágenes.
- El Bloc de notas (excepto los botones de flechas) no responderá al lápiz óptico mientras se estén reproduciendo imágenes con el proyector para ser dibujadas.

Reproductor de música

Hay 31 melodías de las que 10 son clásicas. El reproductor de música reproducirá cada melodía una por una. El reproductor de música se detendrá después de que se hayan reproducido todas las canciones. Puedes parar / reproducir o avanzar / retroceder usando los controles en el Reproductor de música.



Reloj

Gira las manecillas del reloj para escuchar las horas y aprenderlas. Puedes elegir la hora que quieras.



Rueda móvil

Aprende los días de la semana y el tiempo moviendo la rueda manualmente.



Foto

Mide el espacio que dispones y coloca la foto que quieras en tu escritorio.



Estado de las pilas



Cuando las pilas estén casi agotadas, la unidad mostrará un icono de batería vacía en la pantalla LED durante unos segundos para luego apagarse inmediatamente. Deberán reemplazarse por otras completamente nuevas.

Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, la unidad principal se desconectará de forma automática tras unos minutos de inactividad.

NOTA:

- Es posible que la unidad no se apague automáticamente si el lápiz óptico o cualquier objeto están colocados sobre el panel táctil. Coloca el lápiz óptico en el soporte del lápiz óptico cuando no se está usando. No deberías dejar ningún objeto sobre el panel táctil si no se está usando.

PÁGINAS DE ACTIVIDADES

Para reproducir una página de actividades, insértala en la ranura para páginas de actividades.

- Inserta solo una tarjeta de actividad a la vez. Si insertas más de una podrías dañar las páginas o el Bloc de notas y podría responder de forma incorrecta.
- No intentes insertar nada más que la página de actividad en la ranura correspondiente para evitar problemas. Mantén el área limpia y libre de suciedad.
- Mantén las páginas de actividades en una superficie plana cuando no estén en uso. No dobles las páginas.
- Limpia el polvo o la tiza residual de la página de actividades antes de insertarla en la ranura para páginas de actividades.



Hay cinco páginas interactivas divertidas que favorecen el desarrollo de habilidades fundamentales como las letras, números, música, formas, colores, el cuerpo humano y más. Consulta la tabla siguiente para obtener más detalles.

El alfabeto



Toca y aprende

Toca las letras y los dibujos para aprender el alfabeto y ampliar vocabulario.



Búsqueda divertida

Escucha las pistas para encontrar las letras o dibujos en la página.



Adivina la letra

Irán apareciendo luces hasta formar la letra, deberás intentar adivinarla antes de que aparezca completamente en la pantalla. Adivina tantas como puedas.



Canción del alfabeto

Sonará la canción del alfabeto pero deberás estar muy atento porque de repente se parará y tendrás que localizar la letra que viene después de la última que hayas escuchado.

Enseña: letras, orden en el alfabeto y vocabulario.

Números y a contar



Toca y aprende

Toca los números y dibujos de la página de actividades para aprenderlos.



Búsqueda divertida

Escucha las pistas para encontrar los números o dibujos en la página de actividades.



Adivina el número

Irán apareciendo luces hasta formar el número, deberás intentar adivinarlo antes de que aparezca completamente en la pantalla. Adivina tantos como puedas.



A contar

Cuenta las luces y toca el número correcto.

Enseña: números (1-15), a contar, orden de los números y vocabulario.

DJ música



Toca y aprende

Toca los dibujos para aprender los instrumentos y diferentes estilos musicales.



Búsqueda divertida

Escucha las pistas para encontrar los instrumentos musicales en la página de actividades.



Jam session

Toca diferentes instrumentos musicales para escucharlos juntos y formar una jam session. Descubrirás lo fantástico que es cuando suenan varios instrumentos a la vez.

Enseña: creatividad, instrumentos, estilos musicales y vocabulario.

Formas y colores



Toca y aprende

Toca los dibujos para aprender distintos postres, formas y colores.



El más rápido

Encuentra el postre que te indican lo más rápido que puedas.



Emparejar formas

Empareja los platos y tartas con la misma forma.



Juego del proyector

Abre el proyector e inserta el disco de color rojo en el proyector y encuentra los postres y objetos que te indican.

Enseña: formas, colores, emparejar y vocabulario.

A vestirse

		Toca y aprende Toca los dibujos para aprender las distintas partes del cuerpo y ropa para vestirse correctamente según la ocasión.
		Búsqueda divertida Encuentra las partes de cuerpo y prendas que te indican.
		Canción del cuerpo Escucha la canción y señala la parte del cuerpo mientras cantas. Encuentra en la página de actividades la parte del cuerpo que te indican.
		Juego del proyector Abre el proyector y descubre las diferentes imágenes para ir escuchando y respondiendo según las pistas que te dan sobre partes del cuerpo u objetos de la página. Para jugar a este juego deberás insertar el disco de color azul en el proyector.
	Enseña: partes del cuerpo, ropa, accesorios, tiempo y vocabulario.	

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Solución
La unidad no enciende	Retire las pilas y vuelva a colocarlas. Siga las instrucciones del apartado de pilas del manual.
	Si las pilas están agotadas sustitúyalas por otras nuevas.
La unidad no reconoce la página de actividades.	Asegúrese de que solo haya una página de actividades insertada.
	Asegúrese de que no haya ningún elemento extraño en la ranura donde solo debería estar una página de actividades.

La unidad principal está encendida pero el panel táctil no responde.	Asegúrese de que no está usando el Bloc de notas o dibujando. El panel táctil (excepto los iconos de modo e iconos de ayuda) no responderán al tacto mientras haya una hoja de escritura colocada encima. El panel táctil no es sensible al tacto mientras se usa el juego del proyector.
	Asegúrese de tocar el panel táctil con el dedo y no de otra manera. Además, asegúrese de no utilizar el lápiz u otros objetos en el panel táctil al mismo tiempo.
El panel táctil da respuestas incorrectas	Asegúrese de tocar el panel táctil con el dedo y no con otro objeto.
El panel táctil se interrumpe por una instrucción del Bloc de notas pero la voz no se activa con el lápiz tocando el Bloc de notas.	Asegúrese de no jugar con el juguete al lado de una ventana con mucha luz puesto que la luz puede impactar en la sensibilidad de la escritura.
	Coloque el lápiz en su sitio correspondiente cuando no vaya a ser utilizado para evitar que se dañe.
El Bloc de notas no funciona.	Asegúrese de que está usando el lápiz en el Bloc de notas.
	Asegúrese de que no haya objetos en el hueco para el lápiz óptico.
	Asegúrese de que no haya páginas de actividades insertadas tapando el Bloc de notas.
	Asegúrese de que no está usando el proyector para la actividad de dibujar.
El Bloc de notas se activa directamente sin haberlo tocado.	Asegúrese de no estar jugando cerca de una ventana o de luz solar, la luz podría alterar la sensibilidad del Bloc de notas.
	Coloque el lápiz en su sitio correspondiente cuando no vaya a ser utilizado para evitar que se dañe.

El disco no es reconocido.	Asegúrese de que el disco está correctamente insertado en el proyector.
	Asegúrese de que en el hueco donde se debe insertar el proyector no hay ningún cuerpo extraño.
El disco está correctamente insertado pero no funcionan las actividades.	Para dibujar asegúrese de que no hay ninguna página de actividades insertada y que el disco amarillo está correctamente colocado en el proyector.
	Para jugar a los juegos del proyector, compruebe que empareje el color del disco con la página. Disco rojo para página de Postres de formas y colores y disco azul para la página de A vestirse .
	Compruebe que las imágenes proyectadas están centradas.
	Asegúrese de que el proyector está completamente abierto.
	Retire el disco y vuelva a colocarlo.
La voz de los juegos del Proyector y de Dibujar no son correctas.	Compruebe que el disco está correctamente insertado.
La unidad principal no se desconecta automáticamente incluso pasados 10 minutos.	Asegúrese de que el lápiz está colocado en su sitio.
	Asegúrese de que no haya objetos sobre el panel táctil.
La unidad principal da respuestas incorrectas.	Retire las pilas.
	Las pilas están agotadas. Sustitúyalas por unas nuevas.
	La humedad podría causar daños en el juguete. Asegúrese de que está guardado en lugar seco.
	Asegúrese de no tocar el panel táctil o colocar objetos (excepto las correspondientes páginas de actividades) en la panel táctil cuando encienda la unidad.

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o funciona mal, por favor siga estos pasos:

1. Apague la unidad.
2. Interrumpa el suministro de energía quitando las pilas.
3. Deje reposar la unidad durante unos minutos y luego sustituya las pilas.
4. Encienda la unidad. La unidad ahora debería estar lista para usarse nuevamente.
5. Si la unidad aún no funciona, reemplácela con pilas completamente nuevas.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Guarde en un lugar seco el juguete.
2. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
3. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
4. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
5. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la esponja a la humedad o al agua.
6. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
7. Guarde las páginas de actividades, lápiz óptico y discos en sus sitios correspondientes, cuando no vayan a ser utilizados, para evitar su deterioro.
8. No use lápices, rotuladores u otros objetos punzantes directamente en el panel táctil o en las páginas de actividades para evitar daños innecesarios.
9. Evite dibujar directamente en el Bloc de notas o en las páginas de actividades. Use rotuladores lavables o pinturas cuando vaya a jugar a la actividad de Dibujar en una hoja de papel.
10. No inserte ningún otro elemento en la ranura específicamente para colocar las páginas de actividades.
11. Limpie cualquier residuo de polvo o tiza de las páginas de actividades antes de insertarlas en las ranuras correspondientes.
12. No intente insertar otro disco en el proyector.
13. Mantenga los discos limpios y colocados en su sitio mientras no se vayan a utilizar.
14. Si el disco de proyección está sucio o polvoriento, use un paño para lentes humedecido con alcohol (alcohol quirúrgico o quitaesmalte) para limpiar suavemente la suciedad y el polvo del disco. No limpie el disco con agua u otros agentes de limpieza que puedan rayarlo.



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

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

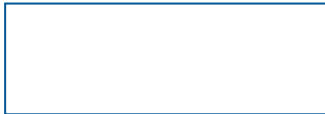
FECHA DE COMPRA:

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

