

vtech[®]

Manual de
instrucciones

Diverblack PC



© 2017 VTech
Todos los derechos reservados
Impreso en China
91-003296-004 (SP)

Queridos padres:

En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial. Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por adquirir el **Diverblack PC** de VTech®! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo. Este portátil ofrece un catálogo de 20 divertidas actividades con un nivel de aprendizaje progresivo para adaptarse a la edad del niño. Su personaje principal es un simpático pingüino que se encarga de animar a los peques a diferenciar entre las letras mayúsculas y minúsculas, sus sonidos, reglas básicas de ortografía, matemáticas, formas, animales, lógica y mucho más. Además, es posible personalizar la experiencia al agregar el nombre del niño, su edad, comida favorita y seleccionar su melodía favorita para que los peques de la casa no quieran dejar de jugar ni de aprender.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete **Diverblack PC** de VTech®.
- Un manual de instrucciones.

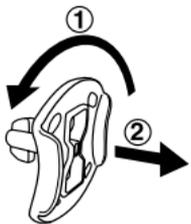
ADVERTENCIA:

Los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, 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.

SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



- ① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.
- ② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará

NOTA:

El cable situado en el frontal no es parte de este juguete. Esta pieza debe extraerse y desecharse por la seguridad del niño.

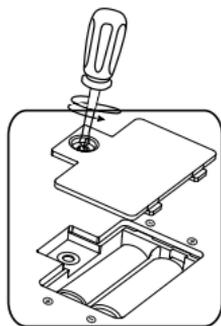


FUNCIÓN “DEMOSTRACIÓN”

Mientras el juguete está en su embalaje original, solo podrá acceder a la función demostración. Retire la tira de plástico adherida a la parte trasera del producto para acceder a todas las funciones y juegos.

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 dos 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 de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- 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.



CARACTERÍSTICAS

1. Botón de encendido

Pulse el botón On/Off para encender y apagar el juguete.

2. Ajustes

Pulse este botón para ajustar el volumen, el contraste de la pantalla y poner o quitar la música de fondo.

3. Ayuda

Podrá escuchar la pregunta de nuevo o alguna pista en determinadas actividades.

4. Selector de categoría

Deslice el selector para elegir una de las cinco categorías de juego. El niño podrá escoger entre palabras, sonidos, números, formas, animales, frutas, verduras, lógica, instrumentos, música y mucho más.

5. Acerca de mí

En esta actividad podrá personalizar el juguete con su nombre, edad y algunas de sus cosas favoritas.

6. Teclas direccionales

Pulsa los botones arriba, abajo, izquierda o derecha para hacer selecciones.

7. Botón OK (Aceptar)

Pulsa este botón para confirmar una selección.

8. Teclado



Pulse las letras para aprenderlas y responder a la preguntas que se plantean.

9. Botones de números



Presione los números para aprenderlos y responder a las preguntas relacionadas con números.

10. Aprendizaje progresivo

En muchas de las actividades, después de responder a varias preguntas correctamente, el juego subirá el nivel de dificultad de forma automática.

11. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos sin jugar. Para encenderla de nuevo, deberá pulsar el botón ON.

ACTIVIDADES

El **Diverblack PC** de VTECH cuenta con un total de 20 actividades, distribuidas en 6 categorías.

LETRAS Y PALABRAS **A^BC**

1. Pescaletras

Descubre el abecedario y nuevas palabras. Presiona las letras para escucharlas.



2. Orden de letras

Para completar el puente, hay que encontrar la letra correcta siguiendo el orden alfabético. Muévete arriba o abajo hasta encontrar la letra que falta y pulsa ok para responder.



3. Concurso de letras

Escucha las instrucciones y elige la letra mayúscula o minúscula que piden.



4. Letra perdida

Ayuda a encontrar la letra que le falta a cada palabra. Usa el cursor o presiona la letra correcta en el teclado para confirmar.



5. ¿Dónde estoy?

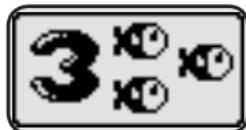
Descubre con el pingüino algunos conceptos de espacio. Mueve el ratón a derecha o izquierda y pulsa ok para aprender.



NÚMEROS Y FORMAS **23**

6. Pescanúmeros

Presiona los números para aprender a contar.



7. Formas escondidas

¡Descubre las formas! Elige con las flechas una figura y pulsa ok para ver en qué se convierte.



8. ¿Cuántas hay?

Escucha atentamente y cuenta las formas que te piden. Pulsa el número correcto para responder.



9. Cuenta a saltos

Ayuda al pingüino a pescar los peces siguiendo las instrucciones y contando de 2 en 2, de 5 en 5, o de 10 en 10. Mueve el cursor a izquierda o derecha cuando salten los peces para atraparlos en la red.



10. Concurso de números

En la pantalla hay 4 números, elige el que responde a la pregunta planteada. Usa las flechas para responder.



ANIMALES Y COMIDAS



11. Sonidos y huellas

Elige la imagen de un animal para aprender el sonido que emite y ver sus huellas.



12. Concurso de animales

Identifica a los animales por sus huellas o por el sonido que emiten. Mueve las teclas direccionales para elegir y pulsa ok para confirmar.



13. Comida sana

Aprende los nombres de las frutas y verduras y ayuda al pingüino a seleccionarlás. Escucha con atención para no equivocarte en tu elección.

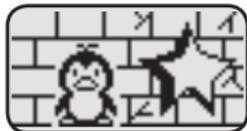


LÓGICA Y JUEGOS



14. Arregla la pared

Para arreglar el iglú, tienes que seleccionar la forma que encaja. Usa el ratón para elegir y pulsa ok para confirmar.



15. Pesca rápida

Atrapa tantos peces como puedas en el límite de tiempo. Evita pescar las latas o botellas.



16. Cruza por el hielo

¡Ayúdale a llegar a casa! Salta sobre los bloques de hielo cuando estén cerca del pingüino para llegar al otro lado.



MÚSICA



17. Los instrumentos

Descubre los sonidos de cada instrumento y aprende sus nombres.



18. Los sonidos

Cada una de las notas de la pantalla emite el sonido de un instrumento. Escucha con atención y aprende a diferenciarlos.



19. Música de fiesta

Elige una melodía o un estilo musical para disfrutar de la música. Pulsa las letras para añadir divertidos sonidos.



20. ACERCA DE MÍ

Incluye algunos de tus datos para personalizar tu juguete.



- 1) Nombre: escribe tu nombre y aprende a deletrearlo. En algunas actividades, cuando presiones tu inicial, podrás escucharlo. También lo verás en la pantalla de inicio al encenderlo.
- 2) Edad: incluye el dato de los años que tienes.
- 3) Personaje: crea una imagen cambiando el pelo, los ojos y la nariz y boca.
- 4) Comida favorita: entre las opciones propuestas, elige la comida que más te guste.
- 5) Fondo: selecciona el que más te guste para verlo al encender el juguete.
- 6) Sonido: elige el sonido que quieras que suene al encender el juguete.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite 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 al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, 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@



PRODUCTO
LED CLASE 1



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.