

vtech®

TECLADO INTERACTIVO

V. SMILE



Manual de Instrucciones



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 consulte nuestra página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por adquirir el **Teclado Interactivo**!

Con la ayuda de la **Consola V.Smile**, VTech presenta un nuevo accesorio para la familia **V.Smile**: ¡el **Teclado Interactivo**! Con un diseño fresco e infantil, los niños se divertirán aprendiendo a mecanografiar en un medio informático. ¡14 atractivas actividades que incluyen lecciones, emocionantes videojuegos y competitivas pruebas, harán que sus hijos quieran aprender aún más! A medida que los niños exploran la zona informática, ¡navegarán por un buscador e incluso enviarán e-mails simulados!

El teclado se conecta directamente a la **Consola V.Smile** para que puedan jugar a este divertido y creativo juego ¡en la televisión de su casa!



**Teclado Interactivo
V.Smile**

**Manual de
instrucciones**



**Cartucho
del Teclado
Interactivo**

ESTE EMBALAJE INCLUYE:

Un **Teclado Interactivo V.Smile**

Un **cartucho para el Teclado Interactivo V. Smile**

Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como alambres, plásticos y etiquetas, no son parte del juguete, por lo que deben ser desechados para la seguridad de su hijo.

CARACTERÍSTICAS DEL JUGUETE



Cable	Conecta el Teclado Interactivo a la ranura para el Jugador 1 de tu Consola V.Smile .
Botones de colores	Puedes utilizar los botones de colores para los juegos con opciones.
Tecla SALIR 	Pulsa este botón cuando quieras abandonar un juego. La unidad te preguntará si quieres salir del juego. Mueve el joystick hacia el signo "✓", si quieres dejar el juego, o hacia "✗", si deseas seguir jugando. En ambos casos, pulsa OK para confirmar tu elección.
Tecla Mecanografía 	La tecla Mecanografía es un atajo para ir al modo mecanografía. Cuando presiones esta tecla, el juego se detendrá y aparecerá en la pantalla el icono  . Mueve el joystick o las teclas direccionales hacia el signo "✓", si quieres dejar el juego, o hacia "✗", si deseas seguir jugando. En ambos casos, pulsa OK para confirmar tu elección.
Tecla Jugador 1 	Puedes utilizar la tecla Jugador 1 para competiciones cara a cara en la Zona de Aprendizaje.

Tecla Ayuda 	Si necesitas escuchar las instrucciones de nuevo o quieres una pista durante el juego, pulsa esta tecla para que la unidad te ayude.
Botón OK 	Puedes utilizarlo para confirmar las opciones que elijas o para responder preguntas en determinados juegos.
Joystick 	Utiliza el joystick de 8 direcciones para seleccionar tus opciones y para jugar.
Botón Zona de Aprendizaje 	El botón Zona de Aprendizaje es un atajo directo a la pantalla de selección de juegos en la Zona de Aprendizaje. Cuando pulses este botón, el juego se detendrá. Aparecerá el icono  para confirmar que quieres salir. Mueve el joystick o las teclas direccionales hacia el signo "✓", si quieres dejar el juego, o hacia "✗", si deseas seguir jugando. En ambos casos, pulsa OK para confirmar tu elección.
Tecla Jugador 2 	Puedes utilizar la tecla Jugador 2 para competiciones cara a cara en la Zona de Aprendizaje.
Tecla Símbolos 	Cuando presiones esta tecla, aparecerá en la pantalla una tabla que te permite seleccionar caracteres especiales.
Patas ajustables	Utiliza las patas ajustables para colocar el teclado en una posición confortable.
Compartimento para el cable	Cuando termines de jugar, guarda el cable en este compartimento.

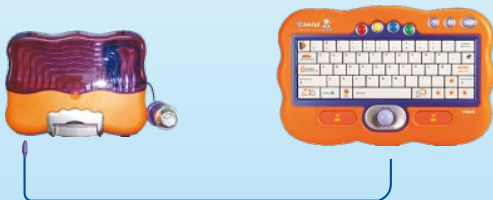
ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

CÓMO CONECTAR el Teclado Interactivo a la Consola V.Smile

Nota: Antes de conectar el **Teclado Interactivo** a la **Consola V.Smile**, asegúrese de que la consola funciona correctamente. Cuando pulse el botón **ON** de la consola, la luz de este botón deberá encenderse. Si no es así, compruebe que el adaptador o las pilas están colocados correctamente. Si las pilas no están bien puestas, la **Consola**

V.Smile no funcionará, además, podría dañarla. Asegúrese de que tanto la consola como la televisión están apagadas antes de conectar el juguete. Por favor, lea las instrucciones del **Cartucho del Teclado Interactivo** si es necesario.

Introduzca el **cartucho** en la ranura que hay en la parte frontal de la **Consola V.Smile**. Conecte el cable del **Teclado Interactivo** en la entrada “**Jugador 1**” de la consola, como se muestra en la imagen.



CONEXIÓN DE V.SMILE A LA TV

Por favor, lea las instrucciones de la **Consola V.Smile**.

CONEXIÓN DE V.SMILE A VÍDEO

Por favor, lea las instrucciones de la **Consola V.Smile**.

PARA EMPEZAR A JUGAR

INTRODUCCIÓN

Un día, Jorge y Nuria supieron que... ¡los virus habían invadido el ordenador! Estos virus congelan objetos favoritos, bloquean puertas y fastidian a los amables Vtechianos, los habitantes del ordenador.

Con ayuda de su **Teclado Interactivo**, Jorge y Nuria deben hacer uso de sus conocimientos de Lenguaje, Matemáticas y Mecanografía para resolver los problemas de los Vtechianos y atrapar los virus. Además, necesitan construir una Súper Nave que les ayude a defenderse del Rey Virus. Si lo consiguen, ¡habrán salvado CompuCity!

PASO 1: ELIGE TU MODO DE JUEGO

Utiliza las teclas direccionales o mueve el joystick arriba y abajo para marcar la zona en la que quieres jugar. Pulsa la tecla **INTRO** para confirmar tu elección.



1. Zona Informática
2. Cyber Aventura
3. Zona de Aprendizaje
4. Opciones

1. Zona Informática

Aquí puedes aprender a mecanografiar, deletrear con V.Pal y probar una réplica de Internet, que muestra cómo responder e-mails simulados y buscar información.

2. Cyber Aventura

Esta zona te lleva a una aventura de aprendizaje, en la que necesitarás unos dedos muy rápidos y tus conocimientos del colegio para poder jugar y resolver problemas.

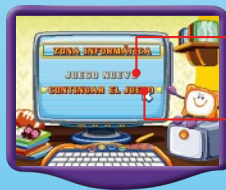
Entra en la Aventura o practica tus destrezas en las actividades individuales que encontrarás en el menú de Juego Libre.



Aventura - Aquí podrás jugar a todos los juegos a través de la aventura, y ayudarás a los Vtechianos a destruir los virus.

Juego Libre - En esta modalidad podrás jugar a lo que quieras sin tener que completar toda la aventura.

Nota: Si apagas la **Consola V.Smile** tras haber jugado en la **Zona Informática** o en **Cyber Aventura**, la unidad recordará tu posición en el juego. De este modo, cuando vuelvas a encenderla, verás la pantalla que se muestra a continuación.



Elige esta opción para comenzar un juego desde el principio.

Esta opción te permitirá continuar un juego que no hayas terminado.

3. Zona de Aprendizaje

En esta área entrarás en una divertida competición de preguntas y respuestas con cuatro categorías a elegir: Lenguaje, Informática, Ciencias y mezcla de las otras categorías.

4. Opciones

En este menú podrás elegir diferentes opciones para jugar.

Para encender o apagar la música de fondo, utiliza las teclas direccionales o el joystick para resaltar tu elección: izquierda para dejarla encendida, derecha para apagarla. Después, presiona el botón **INTRO** para confirmar.



Si eliges vida “sin fin”, tendrás infinitas oportunidades para los juegos de **Cyber Aventura**.

Pulsa **OK** para guardar las opciones marcadas.

PASO 2: ELIGE TUS OPCIONES DE JUEGO

1. Sigue las instrucciones de la voz para elegir tus opciones de juego.
2. Utiliza las flechas direccionales o el joystick para moverte por las diferentes opciones.
3. Si estás de acuerdo con tus opciones, mueve el cursor hasta el icono **OK** con ayuda de las flechas direccionales o del joystick y pulsa el botón **INTRO** cuando hayas terminado.



Los tres modos de juego (Zona Informática, Cyber Aventura y Zona de Aprendizaje) disponen de sus propias opciones. Para cambiarlas:

- En Zona Informática y Cyber Aventura, selecciona “Juego Nuevo”.
- En Zona de Aprendizaje, vuelve al menú “Zona de Aprendizaje”.

PASO 3: EMPIEZA EL JUEGO

- Para jugar en la Zona Informática, ve a las actividades que contiene esta sección.
- Para jugar en Cyber Aventura, ve a las actividades que contiene esta sección.
- Para jugar en la Zona de Aprendizaje, ve a las actividades que contiene esta sección.

ACTIVIDADES

Contenidos educativos

Zona Informática

Juego 1 - Mecanografía

Juego 2 - V.Mail

Juego 3 - Explorador sabio

Juego 4 - Aprendizaje interactivo

Juego 5 - Opciones personales

Ejercicios de mecanografía

Uso de e-mails

Vocabulario

Ortografía, música

Creatividad

Cyber Aventura

Juego 1 - Objetos congelados

Juego 2 - Contraseña

Juego 3 - La carta

Juego 4 - Adivina y atrapa

Mini-Juego 1 - ¡A escribir!

Mini-Juego 2 - Juego de virus

Mini-Juego 3 - ¡A sumar!

Mini-Juego 4 - Aventura final

Ortografía

Iniciales

Mecanografía

Iniciales, ortografía

Mecanografía

Figuras, estrategia, lógica

Cálculo

Estrategia, mecanografía

Zona de Aprendizaje

Lenguaje Atención, comprensión, antónimos y sinónimos, rimas, singular y plural, posesivos

Informática Elementos del ordenador, mecanografía, Internet

Ciencias Astronomía, animales, ecología, electricidad, el cuerpo humano

ZONA INFORMÁTICA

Operaciones básicas

←	Mover el cursor a la izquierda
→	Mover el cursor a la derecha
↑	Mover el cursor arriba
↓	Mover el cursor abajo
INTRO y OK	Seleccionar

Registrarse en la Zona Informática

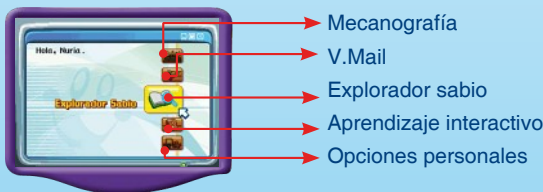
Cuando entras por primera vez en esta zona, puedes introducir tu nombre y crear tu propia imagen (la forma del rostro, el estilo de pelo e incluso la expresión facial). Este nombre e imagen aparecerán siempre en la pantalla.



Pantalla de elección de juego en la Zona Informática

La Zona Informática comprende cinco juegos didácticos diferentes.

Utiliza las flechas direccionales o mueve el joystick arriba y abajo para resaltar un juego. Presiona la tecla **INTRO** para confirmar tu elección.



JUEGO 1 - MECANOGRAFÍA

Este juego te enseñará a mecanografiar paso a paso mediante lecciones y un divertido juego. Hay 6 lecciones en esta sección. Cada lección tiene su propio objetivo:

- Lección 1: teclas guía (a, s, d, f, j, k, l, ñ) y barra espaciadora
- Lección 2: q, z, p, w, x, o
- Lección 3: e, c, i, r, v, u, m
- Lección 4: t, g, b, y, h, n
- Lección 5: 0-9
- Lección 6: Mayúsculas, bloqueo mayúsculas

En cada lección aprenderás la posición correcta de los dedos para cada grupo de teclas. Después, practicarás con un breve ejercicio. Por último, podrás comprobar jugando lo que has aprendido.

Contenido educativo



Mecanografía.

- **Nivel fácil:** las teclas que tendrás que presionar durante el juego están unas al lado de las otras.
- **Nivel difícil:** las teclas que tendrás que presionar durante el juego no están unas al lado de las otras.

JUEGO 2 - V.MAIL

En este juego de simulación de e-mail, recibirás V.Mails de tus amigos. Tendrás que aprender a enviarles V.Mails, je incluso a adjuntar un dibujo para ellos!

Contenido educativo

Correo electrónico.



JUEGO 3 - EXPLORADOR SABIO

Es una réplica de un buscador, con el que aprenderás diferentes características de objetos y animales.

Puedes descargar el dibujo a tu propio álbum y enviarlo a través de V.Mail a tus amigos.

Contenido educativo

Vocabulario



JUEGO 4 - APRENDIZAJE INTERACTIVO

Ortografía

En este juego, V.Pal te ayudará con la ortografía. V.Pal te dará una palabra, y por medio del micrófono, tendrás que deletrearla.

Canciones

Puedes utilizar el micrófono para cantar divertidas canciones. La letra de las canciones aparecerá en la pantalla.

Contenido educativo

Ortografía, música



JUEGO 5 - OPCIONES PERSONALES

Cuando proporciones a tus amigos los dibujos que te soliciten, te lo agradecerán enviándote accesorios que puedes añadir a tu imagen.

Contenido educativo

Creatividad



CYBER AVENTURA

Operaciones básicas

←	Caminar a la izquierda
→	Caminar a la derecha
↑	Caminar hacia arriba
↓	Caminar hacia abajo
Barra espaciadora	Atrapar el virus

El modo Cyber Aventura contiene cuatro niveles diferentes. Jugarás cuatro juegos y cuatro mini-juegos.



Virus



Vtechiano

Nivel de vida

Nivel de energía

Cuadro de diálogo



Energía

Vida

Nivel de vida

Muestra la cantidad de vida de Jorge o Nuria en ese momento del juego.

Nivel de energía

Muestra la cantidad de energía de que disponen Jorge o Nuria en ese momento del juego.

Virus

Presiona la barra espaciadora para atraparlos.

Vtechianos

Pulsa **INTRO** para hablar con ellos y ayudarles a resolver sus problemas.

Vida

Cógela para ganar vida extra.

Energía

Recoge veinte para subir de nivel.

Cuadro de diálogo

Muestra la conversación entre Jorge o Nuria y los Vtechianos.

JUEGO 1 - OBJETOS CONGELADOS

Debido a los virus, algunas herramientas y objetos están congelados. Tendrás que pulsar las letras correctas para poder descongelarlos.



Contenido educativo

Ortografía

- **Nivel fácil:** aprendizaje de palabras básicas, su ortografía y pronunciación.
- **Nivel difícil:** aprendizaje de palabras más avanzadas, su ortografía y pronunciación.

JUEGO 2 - CONTRASEÑA

Los virus han invadido CompuCity y han bloqueado las puertas de los Vtechianos. Tendrás que averiguar las contraseñas tecleando las letras correctas para desbloquear las puertas.



Contenido educativo

Iniciales

- **Nivel fácil:** comprender palabras básicas y reconocer sus iniciales. Hay que encontrar 2 letras perdidas en cada ronda.
- **Nivel difícil:** comprender palabras más avanzadas y reconocer sus iniciales. Hay que encontrar 5 letras perdidas en cada ronda.

JUEGO 3 - LA CARTA

¡Los virus se han introducido en los V.Mails de los Vtechianos y han borrado algunas palabras! Ayuda a Jorge o Nuria a reescribir las cartas.



Contenido educativo

Mecanografía

- **Nivel fácil:** mecanografiar la palabra que falta.
- **Nivel difícil:** mecanografiar el contenido que falta del mensaje.

JUEGO 4 - ADIVINA Y ATRAPA

Estos molestos virus han cogido algunos objetos de los Vtechianos y los han encerrado en una máquina. Teclea las letras correctas para liberar los objetos, después, recupéralos con la máquina expendedora.

Contenido educativo

Iniciales, ortografía

- **Nivel fácil:** dispones de 9 oportunidades para adivinar la inicial.
- **Nivel difícil:** dispones de 6 oportunidades para adivinar la letra que falta.



MINI-JUEGO 1 - ¡A ESCRIBIR!

Los virus se mueven de un lado a otro en el pasillo. ¡Teclea las letras que hay en sus cabezas lo más rápido que puedas! ¡Los virus se multiplican!

Contenido educativo

Mecanografía

- **Nivel fácil:** menos virus moviéndose.
- **Nivel difícil:** más virus moviéndose.



MINI-JUEGO 2 - JUEGO DE VIRUS

Ahora tienes el control de cuatro Vtechianos. Vence a los virus con este ciberjuego. El equipo que antes consiga veinte puntos, gana.

Contenido educativo

Figuras, estrategia

- **Nivel fácil:** el contrario es un jugador novato.
- **Nivel difícil:** el contrario es un jugador más avanzado.





Elige un tema concreto o la opción de preguntas variadas.



Contenido educativo

Lenguaje, ciencias, informática

- **Nivel fácil:** preguntas básicas.
- **Nivel difícil:** preguntas más avanzadas.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Mantén tu **Teclado Interactivo** limpio con un paño suave ligeramente húmedo. No utilices disolventes o abrasivos.
2. Mantenlo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Mantén tu **Teclado Interactivo** alejado del agua.
4. No trates de repararlo ni desmontarlo.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque **V.Smile** no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico.

Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

DETECCIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Motivo posible	Solución
La luz de encendido de la Consola V.Smile no se enciende tras presionar el botón ON .	1. El aparato está mal conectado o no está conectado.	1. Compruebe que las pilas están colocadas correctamente o que el adaptador AC/DC (9V 300mA, posición central) está correctamente conectado a la Consola V.Smile.
	2. Es necesario reiniciar el programa.	2.1 Desconecte todos los administradores de energía (pilas y adaptador) y conéctelos de nuevo. 2.2 Pulse el botón REINICIAR en la unidad principal.
La luz de encendido de la Consola V.Smile está encendida, pero no aparece nada en la pantalla.	1. La conexión de la TV es incorrecta.	1. Asegúrese de que la clavija amarilla de la unidad principal está conectada a la terminal "video IN" de la TV (normalmente es amarilla también).
	2. El modo elegido en la TV no es el correcto.	2. Asegúrese de que la TV está en modo vídeo. Algunas TV tienen numerosas entradas de vídeo, por lo que deberá asegurarse de que ha elegido la entrada que corresponde al puerto de vídeo conectado a la unidad V.Smile .
La luz de encendido V.Smile está encendida, pero no hay imagen en la pantalla (o está defectuosa) y tras pulsar el botón OFF no hay respuesta.	1. Es necesario reiniciar el programa.	1.1 Saque el Cartucho de Juego y reinsértelo. 1.2 Desconecte todos los administradores de energía (pilas y adaptador) y vuelva a conectarlos.
La imagen de la TV aparece en blanco y negro.	1. El sistema de color no es compatible.	1. Asegúrese de que la TV está en el sistema correcto (por ej.: PAL o auto).
	2. Problema del cable de conexión.	2. Asegúrese de que el cable del vídeo está bien conectado a la entrada de vídeo de la TV.

Hay imagen en la pantalla, pero no hay sonido.	1. Instalación de la TV.	1. Suba el volumen de la TV y asegúrese de que no está en modo silencio.
	2. Problema del cable de conexión.	2. Asegúrese de que las clavijas blanca y/o roja están bien conectadas a la entrada de audio de la TV.
El Teclado Interactivo no funciona.	1. El Teclado Interactivo no está bien conectado.	1. Asegúrese de que el Teclado Interactivo está bien conectado al puerto " Jugador 1 ".
	2. El Teclado Interactivo se conectó después de haber encendido la consola.	2. Apague la consola V.Smile y enciéndala de nuevo.

ASISTENCIA TÉCNICA

Si detecta algún problema que no puede solucionar mediante este manual, le recomendamos que visite nuestra página web o que contacte con nuestro Servicio de Atención al Cliente para comunicarnos las incidencias o sugerencias que pueda tener. Nuestros asistentes le atenderán con mucho gusto.

Con el fin de agilizar la respuesta, le rogamos que nos proporcione la siguiente información:

- El nombre o el modelo del producto (el modelo se encuentra normalmente en la parte inferior o trasera del producto).
- El problema que ha encontrado.
- Los pasos que dio antes de que se produjera el problema.

Correo electrónico: informacion@vtech.com

Teléfono: 91 312 07 70 (válido sólo en España).

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

VTech Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida y daños sufridos como resultado de la interpretación errónea de este manual. VTech Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida o reclamaciones por parte de terceras personas que puedan surgir tras el uso de este software. VTech Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida o los daños causados por la desaparición de datos debido a un mal funcionamiento, pilas en mal estado, o reparaciones. Asegúrese de hacer copias de seguridad de los datos importantes en otro medio para protegerse contra la pérdida de datos.

Nota:

Este equipo genera y utiliza energía de radio frecuencia y si no se instala y se utiliza adecuadamente, es decir, siguiendo las instrucciones del fabricante, puede producir interferencias en la recepción de radio y televisión. El producto ha sido sometido a las pruebas pertinentes y cumple con las normas para la clase B de dispositivos electrónicos, de acuerdo con las especificaciones del Sub-apartado J del Apartado 15 FCC, que prevé una razonable protección contra tales interferencias en instalaciones domésticas. No obstante, no existe total garantía de que ninguna interferencia pueda producirse en una instalación en particular.

Si este aparato produce interferencias en la recepción de radio o televisión, (lo que puede determinarse fácilmente conectando y desconectando el aparato), aconsejamos al consumidor que trate de corregir la interferencia adoptando una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar la antena receptora.
- Cambiar de posición el producto con respecto al aparato receptor.
- Separar el producto del aparato receptor.

ASPECTOS EDUCATIVOS QUE DESARROLLA



Desarrollo del Lenguaje

Aprende las letras y el orden alfabético.



Construcción de Palabras

Aumenta su vocabulario con gran cantidad de palabras nuevas.



Habilidades Matemáticas Básicas

Aprende las operaciones matemáticas básicas, los números, a contar, sumas y restas. También aprende formas y figuras básicas.



Exploración y Descubrimiento

Dos divertidos y emocionantes modos de juego en los que el niño disfruta y aprende a su ritmo.



Desarrollo Lógico

El juego está siempre guiado por voces e instrucciones que permiten al niño controlar el ritmo y la dificultad del juego.



Visualización y Memoria

Las actividades estimulan su desarrollo visual y su memoria con todo lo que va aprendiendo durante el juego.



Solución de Problemas

Desarrollo el razonamiento lógico a través de las distintas situaciones que se le presentan durante la aventura.



Deletrear

Aprende a deletrear y leer gran cantidad de palabras reforzando el aprendizaje de la lectura.



Desarrollo Cognitivo

Estimula el pensamiento lógico a través de diversos juegos y desafíos.



Juego Cooperativo

Las actividades de 2 jugadores por turnos animan a los niños a colaborar en la resolución de actividades.



Desarrollo Motor

El joystick, válido para diestros y zurdos, y los grandes botones facilitan el juego y desarrollan las habilidades motoras finas.



Desarrollo de la Imaginación

Estimula la imaginación del niño con distintas aventuras en los que aparecen muchos personajes conocidos.



Desarrollo Musical

Estimula el desarrollo musical del niño con distintas actividades de sonidos y música.

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 en el producto durante el periodo de garantía, éste puede ser devuelto a **VTech Electronics Europe** o al 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 mandar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO: _____

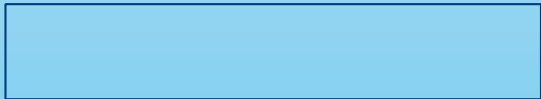
FECHA DE COMPRA: _____

NOMBRE: _____

DIRECCIÓN: _____

TELÉFONO: _____

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder darle satisfacción a 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.

