



# Ordenador preescolar Actividades STEAM



**Manual de instrucciones**

# INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar el **Ordenador preescolar Actividades STEAM**. Adéntrate en un mundo de aprendizaje mientras investigas conceptos científicos con el Dr. Frankensteam y su amigo Steam-Bot. Por el camino, explora la tecnología, la ingeniería, los nombres de las letras, los números y mucho más.



# INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Ordenador preescolar Actividades STEAM
- 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.

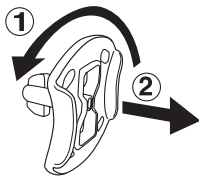
\* Usar bajo la vigilancia de un adulto.

## Nota:

Conserve el manual. Contiene información importante.

## Sistema de sujeción del embalaje:

- ① Gire el plástico en la dirección indicada en la flecha.
- ② Tire del plástico para retirarlo.



# INSTRUCCIONES

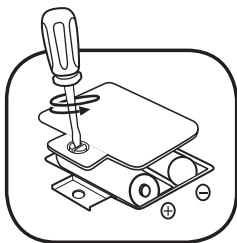
## Instalación de las pilas

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte inferior del mismo.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráígalas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 2 pilas AA nuevas según muestra el dibujo. Para un mejor rendimiento se recomienda el uso de 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**

- Si las pilas recargables son extraíbles, retírelas del juguete para su carga.
- Recargue las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No intente recargar pilas normales.

## **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



## **¡Cuidemos del planeta!**

- Le animamos 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.

# Características

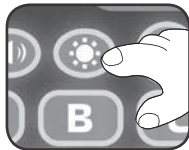
## 1. Botón On/Off

Pulsa el **botón On/Off** para encender o apagar el juguete.



## 2. Botón de ajuste de contraste

Pulsa para acceder a los ajustes del contraste de la pantalla.



## 3. Botón de volumen

Púlsalo para acceder a los ajustes de volumen.



## 4. Botones de actividades

Púlsalos para acceder a cada una de las divertidas actividades educativas.



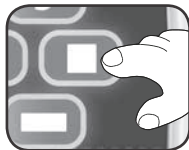
## 5. Pantalla LCD

La **pantalla LCD** muestra las animaciones de las interacciones del ordenador.



## 6. Botones de formas

Pulsa los **botones de formas** para ver las animaciones de formas y escuchar divertidas frases.



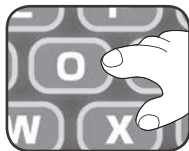
## 7. Botones numéricos

Pulsa los **botones numéricos** para ver las animaciones de los números y escuchar divertidas frases.



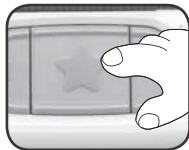
## 8. Botones de letras

Pulsa los **botones de letras** para ver las animaciones de las letras y escuchar divertidas frases.



## 9. Botón de estrella

El **botón de estrella** se utiliza como acción en distintas actividades. Cuando no haya ninguna actividad en proceso, activa divertidas canciones junto con animaciones de letras y números.





## 10. Botones de flechas

Estos botones se utilizan para elegir entre opciones en distintas actividades. Cuando no haya ninguna actividad en proceso, también activa divertidas canciones junto con animaciones de letras y números.



## 11. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se desconectará tras aproximadamente 45 segundos de inactividad. Para encenderlo de nuevo pulsa el botón **On/Off**.

# ACTIVIDADES

### 1. Ciencia

Planta una semilla, cava un hoyo, riégala, añade un poco de sol y observa cómo crece. ¡Practica tus cuentas mientras tanto!



### 2. Tecnología

Ayuda al Dr.Frankensteam encontrando su equipo de laboratorio perdido identificando 16 máquinas y aparatos diferentes. Dos aparatos diferentes se mostrarán a la vez y él describirá el que está buscando. Pulsa los botones de flechas para elegir uno y el botón de estrella para seleccionarlo. Cuando selecciones la respuesta correcta, se mostrará una divertida animación en pantalla.



### 3. Ingeniería

Usa las formas para reconstruir máquinas con partes perdidas. Pulsa los botones de formas para rellenar las piezas perdidas. Encuentra tres formas para completar la misión y activar una divertida animación en pantalla.



### 4. Arte

Saca la creatividad que llevas dentro y utiliza las formas para crear imágenes únicas. Pulsa un botón de formas y mira cómo se añaden al dibujo. Sigue añadiendo formas hasta que tu creación esté completa.



### 5. Matemáticas

Ayuda a reciclar latas, excavar buscando huesos de dinosaurio, reparando un robot o llenando probetas. Pulsa el botón de estrella para realizar las acciones mientras el Dr. Frankensteam cuenta. Después, completa la actividad pulsando el botón de número que se corresponda con la cantidad de objetos en pantalla.



# **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 exponga 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 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@vtecheu.com](mailto:informacion@vtecheu.com). Las consultas deben ser realizadas por un adulto.



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

***leapfrog.es***

***Para obtener información acerca de la  
garantía, visite esta página web  
[www.vtech.es/tarjeta-de-garantia](http://www.vtech.es/tarjeta-de-garantia)***

LeapFrog Enterprises, Inc.  
A subsidiary of VTech Holdings Limited.  
© 2025 LeapFrog Enterprises, Inc.  
Todos los derechos reservados.  
IM-621400-000  
Version:0