

nickelodeon

DORA



Manual de instrucciones

Mochila alfabeto de Dora



INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar la Mochila alfabeto de Dora! Prepara tu mochila y adéntrate en la diversión y aprendizaje de letras, números, formas, emociones, ¡y aprende a escribir y dibujar con el lápiz mágico!



INCLUIDO EN EL EMBALAJE

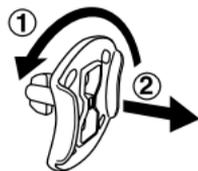
- Dora Mochila alfabeto
- Dos correas de mochila
- Guía de inicio rápido

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.

Sistema de sujeción del embalaje:



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

PARA EMPEZAR A JUGAR

Este juguete está en modo demostración en el embalaje. Para salir del modo demostración, pulse los botones de letras A y N a la vez, después deslice el interruptor On/Off/Control de volumen a la posición de volumen alto. El juguete activará el modo normal de juego con una respuesta inicial al encenderlo.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte trasera del juguete.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 2 pilas AA (AM-3/LR6) 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 está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



¡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.

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

La Mochila alfabeto de Dora viene con dos tiras para la mochila que se pueden poner y quitar en cualquier momento.

Siga estos pasos para colocar las tiras:

Nota: Se requiere montaje por parte de un adulto.

1. Inserte un extremo de la correa a través de la ranura en la parte superior y el otro extremo a través de la ranura en la parte inferior.



2. Pase la correa por la hebilla. Asegure ambos extremos de la correa como se muestra en la imagen. Repita el procedimiento con la segunda correa.

Arriba





CARACTERÍSTICAS

1. Para encender el juguete, deslice el interruptor **On/Off/Control** de volumen hasta la posición de volumen bajo o volumen alto. Para apagarlo, deslice el interruptor **On/Off/Control** de volumen hasta la posición **Off**.

2. **Pantalla LCD**

La pantalla LCD muestra letras, números, formas, emociones, diversos objetos y divertidas animaciones. Incluso te enseña a dibujar lo que se muestra en ella.



3. **Botones de categoría**

Pulsa estos botones para escoger un modo de juego. Después, elige entre una de las 12 actividades.



4. Botones numéricos

Pulsa estos botones para aprender a contar, los números en español e inglés y para responder preguntas relacionadas con los números.



5. Botones de letras/palabras

Pulsa estos botones para aprender letras, palabras relacionadas en español e inglés y para responder preguntas sobre dichas letras y palabras.



6. Botón de música On/Off

Pulsa el botón para encender apagar la música de fondo del juguete. Púlsalo de nuevo para encenderla.

7. Botón de ayuda ?

Pulsa el botón de ayuda para repetir la pregunta o escuchar una pista o instrucción.

8. Botón de personalización

Púlsalo para personalizar el juguete con tu nombre, tu personaje favorito de Dora, elegir la melodía de apertura y ajustar el brillo de la pantalla.

9. Botón de luz de la pantalla On/Off

Pulsa el botón para encender apagar la luz de la pantalla LCD. Púlsalo de nuevo para encenderla.

10. Botones izquierda y derecha

Pulsa estos botones para elegir una actividad u opción.

11. Botón OK

Pulsa este botón para confirmar una elección o completar una escritura o dibujo.

12. Lápiz, pizarra y borrador

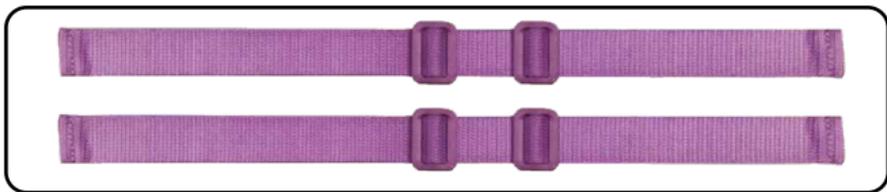
Utiliza el lápiz para escribir y dibujar en la pizarra. Desliza el borrador de Swiper para borrar la pizarra.

NOTA: Para mejores resultados, escribe y dibuja despacio utilizando el lápiz mágico. Limpia la pizarra después deslizando el borrador despacio varias veces.



13. Correas de la mochila

Coloca las correas para poder llevar la mochila como una de verdad.



14. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se desconectará tras varios minutos de inactividad. Para encenderlo de nuevo desliza el interruptor **On/Off** control de volumen a la posición volumen bajo o alto. El juguete se apagará cuando las pilas estén casi agotadas. Se mostrará una advertencia en la pantalla a modo recordatorio para cambiar las pilas. 

ACTIVIDADES

1. Formas

1.1. Dibujando formas

Aprendamos a dibujar formas. Pulsa izquierda o derecha para elegir una forma, después pulsa **OK** para confirmar. Usa el lápiz para seguir los trazos que se muestran en pantalla. Pulsa **OK** cuando hayas terminado.



1.2. Empareja las formas

A Dora le falta el cristal para abrir la puerta y liberar el agua arcoíris. Ayúdala a encontrar los cristales con la forma correcta. Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir y luego pulsa el botón OK para confirmar.



2. Emociones

2.1. Dibujando emociones

Vamos a dibujar y explorar las emociones. Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir una emoción y luego pulsa el botón OK para confirmar. Usa el lápiz para seguir los trazos que se muestran en la pantalla. Pulsa el botón OK cuando hayas terminado.



2.2. Encuentra las caras

Tico está dibujando caras en su cometa. Ayúdalo a encontrar las caras correctas. Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir y luego pulsa el botón OK para confirmar.



3. Letras mayúsculas

3.1. Escritura de mayúsculas

Aprendamos a escribir mayúsculas. Pulsa los botones de letras para aprender a dibujarlas. Usa el lápiz para seguir las mayúsculas que se muestran en la pantalla. Pulsa el botón OK cuando hayas terminado.



3.2. Cruzando el puente

Dora y Botas necesitan cruzar el puente. Ayúdalos a resolver el acertijo del Troll viejo y gruñón. Pulsa una letra para responder o pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir. Después, pulsa el botón OK para confirmar.



4. Letras minúsculas

4.1. Escritura de minúsculas

Aprendamos a escribir minúsculas. Pulsa los botones de letras para aprender a dibujarlas. Usa el lápiz para seguir las minúsculas que se muestran en la pantalla. Pulsa el botón OK cuando hayas terminado.



4.2. Cruzando el río

Dora y Botas deben evitar a los peces hambrientos para cruzar el río. Ayúdalos a encontrar el camino correcto con letras minúsculas. Pulsa una letra para responder o pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir. Después, pulsa el botón OK para confirmar.



5. Palabras y números

5.1. Palabras y números

Vamos a aprender palabras y números. Pulsa los botones de letras/palabras para aprender sobre distintas palabras y cómo dibujarlas. Pulsa los botones numéricos para aprender sobre los números, cómo dibujarlos y aprender a contar. Usa el lápiz mágico para seguir los trazos que se muestran en la pantalla. Pulsa el botón OK cuando hayas terminado.



5.2. Encuéntralo, cuéntalo

¡Hora de emparejar! Elige la palabra o número correcto, o elige los números correctos para contar. Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir y luego pulsa el botón OK para confirmar.



6. Inglés

6.1. Palabras en inglés

Prepárate para aprender inglés. Pulsa los botones de palabras para aprenderlas en inglés. Pulsa los botones de números para aprenderlos en inglés y cómo contarlos.



6.2. Busca en inglés

Elige la palabra o número correcto que coincida con las palabras en inglés. Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir y luego pulsa el botón OK para confirmar.



7. Personalización

7.1. Ajustes de personalización

¡Personaliza tu mochila! Puedes poner tu nombre, elegir tu personaje favorito de Dora y mucho más.

(1) Nombre: Pulsa las letras para introducir tu nombre y este aparecerá en la pantalla. Tu nombre también aparecerá en el juguete al encenderlo.

(2) Personaje favorito de Dora:

Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir tu personaje favorito de Dora y luego pulsa el botón OK para confirmar. Verás una animación del personaje seleccionado. También verás la animación del personaje seleccionado en el juguete al volver a encenderlo.

(3) Melodía de apertura: Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir tu melodía de apertura y luego pulsa el botón OK para confirmar.

(4) Brillo de la pantalla: Pulsa el botón izquierdo o derecho para ajustar el brillo de la pantalla y luego pulsa el botón OK para confirmar.



CUIDADO Y MANENIMIENTO

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.

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@vtecheu.com

***Para buscar más información
acerca de nuestros productos
y consultar las condiciones de
garantía visite nuestra página web.***

www.vtech.es

