

**vtech**<sup>®</sup>

Manual de  
instrucciones

# Kidizoom<sup>®</sup>

## SMART WATCH DX2



91-003342-009 (SP)

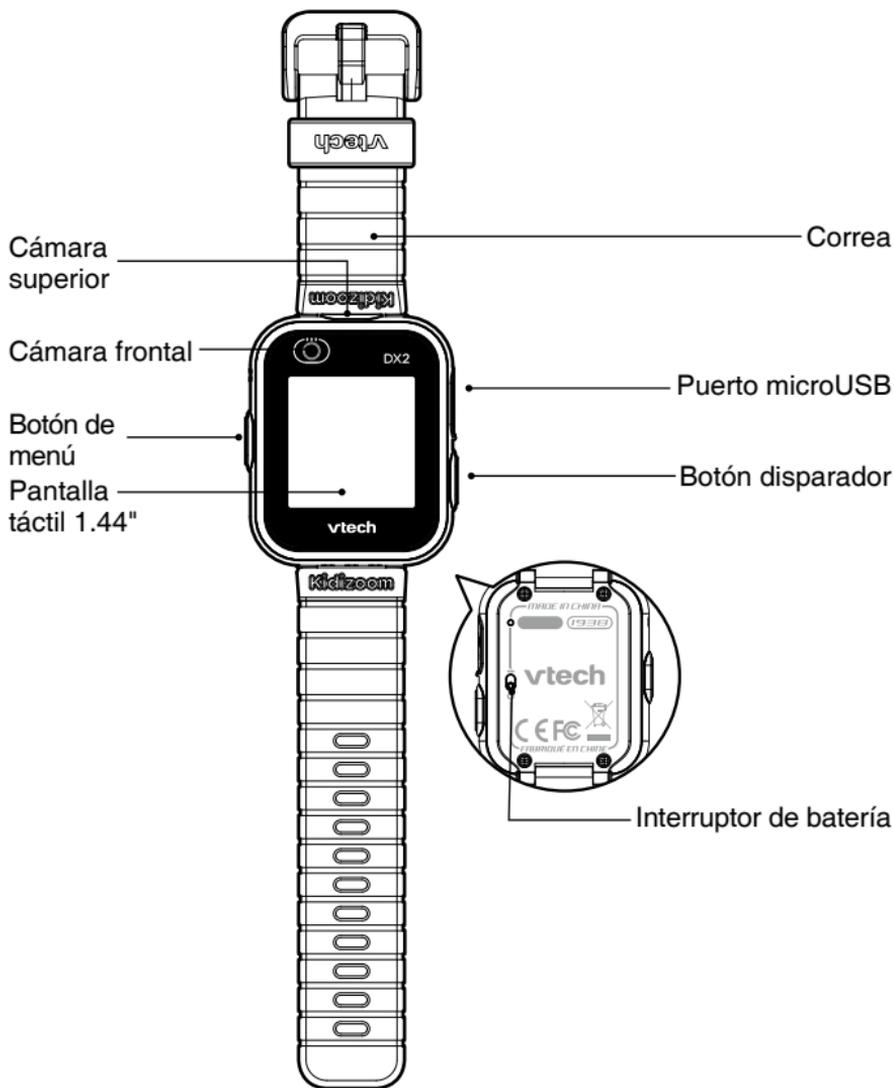
**Queridos padres:**

*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](http://www.vtech.es)*

# INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar el **Kidizoom® Smart Watch DX2** de **VTech®**! Este fantástico reloj inteligente incorpora dos cámaras que permitirán al pequeño capturar cada momento, desde vídeos hasta autorretratos. Asimismo, se divertirá con los juegos que incluye y aprenderá a decir la hora o añadir fondos personalizables.

## CARACTERÍSTICAS



### **Botón disparador**

Pulse este botón para activar la cámara y hacer fotos y vídeos.

### **Botón de menú**

Desde la pantalla del reloj:

Pulse este botón para ver el menú principal y elegir una actividad.

Manténgalo pulsado durante 2 segundos para apagar la pantalla.

Desde la pantalla del menú principal:

Pulse este botón para ver la hora.

Desde otras actividades:

Pulse este botón para volver a la pantalla anterior.

### **Toca y activa**

Toque la pantalla dos veces para activar la pantalla y ver la hora.

### **Puerto microUSB**

Conecte el reloj a un ordenador con el cable microUSB incluido para transferir archivos y cargar la batería.

## **INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE**

- Un **Kidizoom® Smart Watch DX2**
- Un cable microUSB
- Un manual de instrucciones

**Nota:** La batería de este reloj no es reemplazable.

### **ADVERTENCIAS:**

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

**La batería de este producto no debe tirarse a la basura, debe reciclarse en los puntos destinados a tal fin.**

**Este juguete solo se puede conectar con un equipo de clase II (marcado con este símbolo: )**

La etiqueta que cubre la pantalla se considera parte del embalaje; deséchela antes de usar el producto.

# ESPECIFICACIONES

<b>Pantalla</b>	Pantalla táctil a color 1.44"
<b>Resolución (fotos)</b>	640 X 480 (0.3 MP)
<b>Resolución (vídeo)</b>	320 X 240 / 160 X 120
<b>Duración máxima por vídeo</b>	60 segundos
<b>Distancia de enfoque</b>	Cámara frontal: 25 cm - $\infty$ Cámara superior: 45 cm - $\infty$
<b>Memoria interna</b>	256 MB de memoria (compartida con los datos del programa; es posible que la memoria disponible sea inferior)
<b>Capacidad de almacenamiento</b>	Fotos: aprox. 1520 Vídeos: aprox. 10 minutos en resolución 320x240 aprox. 22 minutos en resolución 160x120 (duración limitada a 1 minuto por archivo) <b>Nota:</b> Las cantidades son aproximadas; dependerá de las condiciones de disparo o grabación.
<b>Formato de archivo</b>	Fotos: JPEG Vídeos: AVI (Motion JPEG)
<b>Conectividad</b>	Cable micro USB 2.0 (incluido) para conexión con el ordenador
<b>Batería</b>	Batería de polímero de litio (no reemplazable)
<b>Condiciones ambientales adecuadas</b>	0°C - 40°C (32°F - 104°F)

# ADVERTENCIAS IMPORTANTES

- El reloj no es acuático. No se puede mojar.
- No sumergir ni usar en la ducha, baño o piscina.
- Mantener la tapa del puerto USB siempre cerrada cuando no se use.
- Es posible que las personas con pieles muy sensibles sientan irritación después de llevar puesto el reloj durante largos periodos de tiempo. En dicho caso, consulte con su médico.

## PARA EMPEZAR A JUGAR

Deberá encender la batería moviendo el interruptor (situado en la parte trasera) a la posición **ON** . Cuando el interruptor esté en la posición OFF, no será posible cargar la batería ni usar el reloj; solo será necesario tener el reloj desconectado cuando no se vaya a usar durante un largo periodo de tiempo.

Le recomendamos cargar la batería por completo antes de usar el reloj por primera vez (el tiempo de carga aproximado será de 3 horas).



## CÓMO RECARGAR LA BATERÍA

**Nota:** Se recomienda la supervisión de un adulto.

Conecte el reloj al ordenador usando el cable microUSB incluido para cargar la batería.

- Asegúrese de que el interruptor posterior está en la posición ON .
- Inserte el extremo más ancho del cable micro USB al puerto USB del ordenador .
- Inserte el extremo más pequeño del cable al puerto micro USB del reloj.
- Si la conexión es correcta, aparecerá en la pantalla del reloj un símbolo que indica que se está cargando.
- Compruebe de vez en cuando que se está cargando.
- Cuando la batería se haya cargado completamente, aparecerá un mensaje en la pantalla. Desconecte el reloj del ordenador y retire el cable para empezar a jugar.

**Nota:** El tiempo de carga aproximado será de 3 horas, si bien dependerá de ciertos factores como el suministro eléctrico, la batería restante en la unidad o el entorno. Si la carga tardase más de 3 horas en completarse, pruebe a realizarla en un puerto USB diferente.

# DURACIÓN DE LA BATERÍA

El tiempo que dura la batería dependerá del tiempo de juego; cuanto más tiempo se use el reloj, menos durará. Algunas actividades, como la cámara de fotos o vídeo, consumen más batería que otras.

## Duración estimada

Uso	Duración
Bajo	2 semanas
Moderado	2-3 días
Frecuente	1 día

**Nota:** El tiempo que dura la batería dependerá del tiempo que la pantalla esté encendida.

## MANTENIMIENTO DE LA BATERÍA

- Cargue la batería de vez en cuando aunque el juguete no vaya a usarse (cada 6 meses, por ejemplo).
- Mueva el interruptor posterior a la posición **OFF**  cuando el reloj no vaya a usarse. Muévalo a la posición **ON**  cuando vaya a cargarlo.

## ADVERTENCIAS SOBRE LA BATERÍA

Un mal uso de la batería, puede provocar que ésta se queme causando fuego o quemaduras.

- No trate de desmontarla.
- No la someta a golpes de ningún tipo ni a altas temperaturas.
- No se deben provocar cortocircuitos.
- No la exponga a altas temperaturas o cerca de fuentes de calor. Evite dejarla bajo el calor del sol durante periodos largos de tiempo.
- No la acerque ni tire al fuego.
- No manipule baterías dañadas o estropeadas.
- Mantenga la batería alejada de los niños.
- Evite la humedad.
- Por favor, revise con frecuencia el cable para evitar situaciones de riesgo tales como peligro de incendio o sacudidas eléctricas. Si alguna pieza estuviera dañada, no lo utilice hasta repararlo o reemplazarlo.
- Si tiene que cargar la batería muy frecuentemente sin haber sido usada, puede que ésta haya llegado al fin de su vida útil. La duración de las baterías depende de varios factores como su uso, condiciones de ambiente o modo de almacenaje.

- 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.



## RESISTENTE A SALPICADURAS

- No ponerlo debajo de un grifo abierto.
- No sumergir en agua ni bañarse con él puesto.
- Mantener la tapa del puerto microUSB siempre cerrada.

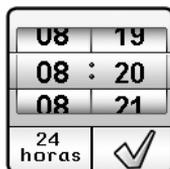
## PARA EMPEZAR A USAR EL RELOJ KIDIZOOM® SMART WATCH DX2

Asegúrese de que el interruptor posterior está en la posición **ON**  y cargue la batería antes de empezar.

Pulse el botón de menú, el botón disparador o toque dos veces la pantalla para activarla.

Cuando encienda el reloj por primera vez, deberá ajustar la fecha y la hora. Deslice el dedo por la pantalla hasta ajustar cada dígito: día, mes, año, horas y minutos. Toque el icono de confirmación  cuando haya terminado.

Cuando aparezca el reloj en la pantalla, pulse el botón de menú para ver todas las funciones y actividades disponibles. Pulse el botón disparador para hacer fotos y vídeos.



## DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de la batería, la pantalla se desconectará de forma automática tras un breve periodo de inactividad en modo reloj.

**Nota:** Podrá modificar esta opción en Ajustes > Otros ajustes > Pantalla OFF. Consulte la sección Ajustes para más información. Tras un minuto de inactividad en otras funciones, el reloj volverá a mostrar la hora de forma automática (3 minutos en modo Cámara; 15 minutos en modo Presentación).

# CONEXIÓN AL ORDENADOR PARA TRANSFERIR ARCHIVOS

Podrá conectar su **Kidizoom® Smart Watch DX2** a un PC o Mac mediante el cable microUSB. Para conectarlo correctamente, siga los siguientes pasos:

- Abra la tapa del puerto microUSB situada en un lateral del reloj.
- Inserte el lado más estrecho del cable microUSB al reloj.
- Conecte el lado más ancho del cable al puerto microUSB del ordenador: 
- En su ordenador, aparecerá la unidad extraíble **VTech 1938**, desde donde podrá transferir sus archivos. La unidad extraíble **VT SYSTEM**, se utiliza para almacenar los datos del sistema y no debería tener acceso a ella.

**Nota:** No desconecte el reloj de su ordenador mientras esté transfiriendo archivos. Una vez acabada la transferencia, desconecte el reloj siguiendo los pasos que el fabricante de su ordenador recomienda.

## Cómo guardar las fotos o vídeos realizados:

- Localice y abra la carpeta **DCIM** situada en la unidad extraíble **VTech 1938** de su ordenador.
- Encontrará las fotos y vídeos en una subcarpeta. Arrástrelos o copie y péguelos en el lugar de su ordenador donde quiera guardarlos.

## Cómo guardar los archivos de voz grabados:

- Localice y abra la carpeta **VOICE** situada en la unidad extraíble **VTech 1938** de su ordenador.
- Arrastre o copie y pegue los archivos de voz en el lugar de su ordenador donde quiera guardarlos.

## Para transferir fotos o vídeos a su reloj:

- Seleccione los archivos de su ordenador que desee transferir.
- Localice y abra la carpeta **DOWNLOAD** situada en la unidad extraíble **VTech 1938** de su ordenador. Arrastre o copie y pegue los archivos en la subcarpeta **PHOTO** o **VIDEO**.

**Nota:** No debe transferir fotos o vídeos realizados con otras cámaras puesto que los formatos podrían ser incompatibles.

## REQUISITOS MÍNIMOS

### Requisitos de hardware para PC:

Procesador: Pentium® 4 o superior

Memoria: 256 MB de RAM

300 MB de espacio libre en el disco duro

Puerto USB

### Requisitos de software para PC:

Sistema operativo Microsoft® Windows® 7, Windows® 8 o Windows® 10  
Adobe® Flash® Player

### Requisitos de hardware para Macintosh:

Ordenador Macintosh

Memoria: 512 MB de RAM

300 MB de espacio libre en el disco duro

Puerto USB

### Requisitos de software para Macintosh:

Mac OS X versión 10.6, 10.7, 10.8, 10.9, 10.10, 10.11, 10.12 ó 10.13  
Adobe® Flash® Player

Microsoft y Windows son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Adobe, el logo Adobe, Flash son marcas registradas o marcas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países. Intel, Pentium son marcas registradas de Intel Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh, Mac, Mac OS y Safari son marcas registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y/o en otros países.

El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

ESTE PRODUCTO NO ESTÁ PATROCINADO POR ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, PUBLISHER O FLASH.

## ACTIVIDADES

### Reloj

Cuando la pantalla esté apagada, pulse el botón de menú para encenderla y ver la hora.

- Incline el reloj para ver efectos en 3D. Puede desactivar esta opción en Ajustes.
- Toque el centro de la pantalla para cambiar el reloj de analógico a digital y viceversa.



- Deslice la pantalla a la izquierda o a la derecha para ver temas diferentes.
- Deslice la pantalla de abajo hacia arriba para ver el icono de "Las horas" y escuchar qué hora es.
- Deslice la pantalla de arriba hacia abajo para ver el menú de sonido y elegir entre tener sonido o dejar el reloj en silencio.



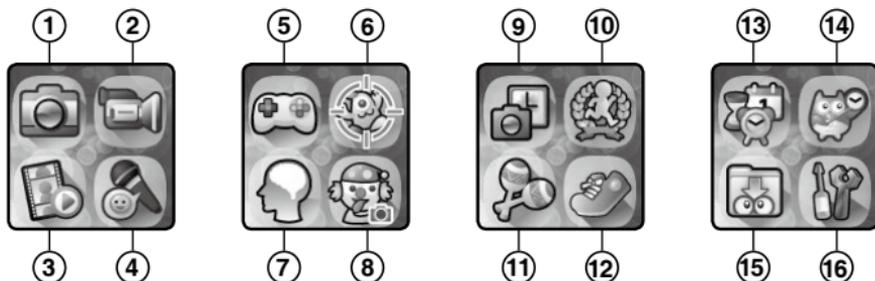
Pulse el botón de menú para elegir otras actividades.

Pulse el botón disparador para entrar en el modo cámara.

**Nota:** mantenga pulsado el botón de menú durante 1-2 segundos para apagar la pantalla.

## Menú principal

Cuando la pantalla esté apagada, pulse el botón de menú para encenderla y ver la hora. Vuelva a pulsar este botón para acceder al menú y elegir una actividad.



1. Cámara
2. Vídeo
3. Presentación
4. Grabadora
5. Juegos
6. Detector de monstruos
7. Potenciador de inteligencia
8. Caras divertidas
9. Creador de imágenes
10. Reto de movimientos
11. Agitador de sonidos
12. Podómetro
13. Herramientas de tiempo (alarma, cronómetro, temporizador, calendario)
14. Las horas
15. Descargas
16. Ajustes

**Nota:** si se desactivan los juegos en el control parental del menú de ajustes, los iconos de estos, junto a los del detector de monstruos y el potenciador de inteligencia, desaparecerán del menú. Además, las funciones de alarma, temporizador, cronómetro y calendario no se agruparán.

## 1. Cámara

Pulse el botón disparador para entrar en el modo cámara.

- Pulse el botón disparador o toque el icono  para hacer una foto.
- Toque el icono de cambio de cámara  para elegir entre la cámara frontal o superior.
- Toque el icono de estrella  y deslice la pantalla a la izquierda o a la derecha o toque las flechas para elegir un efecto. Vuelva a tocar el icono de estrella para eliminar el efecto seleccionado.
- Toque el icono de presentación  para ver sus fotos.



## 2. Vídeo

Toque el icono de vídeo en el menú principal para acceder.

- Pulse el botón disparador o toque el icono  para empezar a grabar. Vuelva a pulsar este botón o el icono correspondiente para detener la grabación.
- Toque el icono de cambio de cámara  para elegir entre la cámara frontal o superior.
- Toque el icono de estrella  y deslice la pantalla a la izquierda o a la derecha o toque las flechas para elegir un efecto.
- Toque el icono de presentación  para ver sus vídeos.
- Toque el icono de reproducción  para ver el último vídeo grabado.
- Toque el icono de la papelera  para eliminar el vídeo.



**Nota:** el tiempo máximo de grabación será de 1 minuto por vídeo.

## 3. Presentación

En esta sección podrá ver las fotos o vídeos realizados.

- Toque las flechas o deslice la pantalla a la izquierda o a la derecha para ver los archivos.
- Toque el icono  para ver las fotos en una presentación.
- Toque el icono  para reproducir un vídeo.
- Toque el icono de la papelera  para eliminar un archivo.

**Nota:** Para eliminar todos los archivos, toque el icono de la papelera  y luego toque la flecha hacia abajo.

Al reproducir un vídeo, toque los iconos   para retroceder o avanzar más rápido.

## 4. Grabadora

Podrá grabar hasta 60 segundos de su voz y modificarla con divertidos efectos sonoros.

Toque el icono  para empezar y el icono  para detener la grabación.

Deslice la pantalla para escuchar los diferentes archivos y toque el icono de estrella  para ver los efectos de sonido. Deslice a la izquierda o a la derecha para elegir un efecto y toque "Guardar como" para guardar la grabación con efecto como un archivo diferente.

Pulse el botón de menú para salir.

Para borrar un archivo de voz, toque el icono de la papelera .

## 5. Juegos

El **Kidizoom® Smart Watch DX2** incluye 3 juegos.

### El ratoncito

¡El ratoncito está atrapado! Ayúdalo a comerse tantas porciones de queso como puedas y encuentra la llave para abrir la puerta. Toca los objetos en la pantalla para que el ratoncito se dirija hacia ellos y los utilice.

### Caza troglodita

¡Los animales quieren comerte! Ayuda al troglodita a esquivar los obstáculos y llevar comida a su familia tocando las huellas rojas o azules para elegir el siguiente círculo del camino.

### Foto-puzle

¡Estas fotos no tienen sentido! Ordena las piezas del puzle tocándolas para intercambiar su posición y ver la imagen completa. En los niveles más altos, podrás ver tus propias fotos en el juego.

## 6. Detector de monstruos

¡Hay monstruos invisibles por todas partes! Utilice este detector de su reloj para encontrarlos y atraparlos. Consiga experiencia y suba de nivel para conseguir recompensas especiales y encontrar a los más de 60 monstruos.



## Modo de detección

Al acceder por primera vez a este modo, el mundo visto a través de la cámara superior del reloj aparecerá en blanco y negro. Al caminar, hallará pruebas que le conducirán al monstruo más cercano. Dirija el reloj hacia el mayor conjunto de partículas de color y toque la pantalla para tomar una muestra. ¡Así logrará descubrir al monstruo y atraparlo! Siga tocando hasta que la energía del monstruo desaparece. A veces, necesitará lanzar un hechizo conectando los puntos en pantalla para que un monstruo aparezca.

Cada vez que capture a un monstruo, sus puntos de experiencia (EXP) y puntos mágicos (PM) aumentarán.

**Nota:** le recomendamos que juegue con luz natural o blanca. En ciertas condiciones lumínicas, como luces fluorescentes o amarillas, la cámara no detectará los colores con precisión.

## Modo de exploración

Cuando aparezca el icono de una persona que camina en pantalla, ande para llegar hasta el siguiente monstruo. Podrá ver la distancia que lo separa de él en la parte inferior de la pantalla. Preste atención: es posible que encuentre objetos mágicos en el camino que aumenten sus EXP y PM.

Podrá encontrar estos tres modos en el menú principal de la actividad:

**Libro de monstruos:** aparece la lista de los monstruos que haya descubierto.

**Álbum de monstruos:** vea las fotos que ha realizado una vez haya capturado a todos los monstruos.

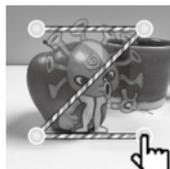
**Nivel y premios:** aquí podrá comprobar su nivel actual, EXP, PM y todas las medallas que ha ganado.

## 7. Potenciador de inteligencia

Entrene su mente con estos 3 divertidos juegos de lógica progresivos. Cada uno se complica a medida que acierta un mayor número de respuestas.

### Los globos

Toque los globos en orden ascendente o descendente según le indique la dirección de la flecha situada sobre las escaleras.



## Sobra uno

Las imágenes parecen similares, pero, si presta atención, verá que una es diferente. Fíjese en las formas, su número, colores y disposición y toque la que sobra.



## Mapa del tesoro

Siga la secuencia de flechas en la parte inferior de la pantalla para contar los cuadrados desde la bandera hasta el tesoro oculto. Preste atención: es posible que algunas direcciones le hagan volver sus pasos.

## 8. Caras divertidas

Siga estas instrucciones para reírse a carcajadas:

- Toque el icono de cambio de cámara  para elegir entre la cámara frontal o superior.
- Encuadre su cara o la de un amigo en el contorno de la pantalla.
- El reloj elegirá un efecto al azar para deformar la cara.

Luego, toque el icono de galería  para ver las caras que ha creado.

## 9. Creador de imágenes

Con esta función, puede crear imágenes personalizadas para su reloj a partir de sus propias fotos. Elija un diseño creado previamente  o cree un diseño a partir de una foto nueva o de una imagen guardada en su álbum. .

### Diseño con una foto nueva

- Desde el menú de "crear un diseño nuevo" acceda al icono izquierdo mostrando una cámara.
- Deslice la pantalla hacia los lados para elegir un estilo de diseño.
- Haga una foto, si es correcta, toque el icono verde de confirmación. Si desea repetirla, toque el icono rojo con una X.
- Una vez aceptado, accederá directamente a la carpeta de diseños ya creados.

### Diseño con una foto de su álbum

- Desde el menú de "crear un diseño nuevo" acceda al icono derecho mostrando un álbum.
- Deslice la pantalla hacia los lados para elegir la foto que le gustaría usar. Toque el icono verde para confirmar.

- Después, deslice la pantalla hacia los lados para elegir un estilo de diseño y toque el icono verde para confirmar.
- Una vez aceptado, accederá directamente a la carpeta de diseños ya creados.

### **Carpeta de diseños creados**

Aquí podrá ver todas las imágenes que ha creado y eliminar o editar las que desee.

**Nota:** las imágenes guardadas aparecerán en el reloj de manera automática.

## **10. Reto de movimientos**

Este modo incluye 3 actividades que cuentan sus movimientos durante un periodo de tiempo:

### **A. A toda velocidad**

Toque el icono del cronómetro para establecer un intervalo de tiempo y empiece a correr tan rápido como pueda; el personaje en pantalla intentará imitarlo. Podrá elegir intervalos y personajes diferentes. Cuando acabe el tiempo, su puntuación aparecerá en pantalla.



### **B. Baile loco**

Toque la nota musical para seleccionar una canción y empezar a bailar; el personaje en pantalla intentará imitarlo. Podrá elegir canciones y personajes diferentes.



### **C. La comba**

Toque el icono del cronómetro para establecer un intervalo de tiempo y empiece a saltar tan rápido como pueda; el personaje en pantalla intentará imitarlo. Podrá elegir intervalos y personajes diferentes. Cuando acabe el tiempo, su puntuación aparecerá en pantalla.



## **11. Agitador de sonidos**

¡Camina como un dinosaurio o corre como un bólido! Elige entre 10 efectos diferentes y agita el reloj para jugar.

## **12. Podómetro**

Esta función sirve para contar los pasos que da mientras anda o corre. Debe llevar el reloj en la muñeca para que funcione correctamente.

- Toque el icono de Inicio para iniciar el podómetro. Se detendrá automáticamente al cambiar de día o cuando toque el icono Stop.

- Toque el icono de Historial para ver sus récords y logros.
- Toque el icono de la bandera para establecer un objetivo.
- Toque el icono Stop para detener el podómetro.
- Toque el icono Reiniciar para reiniciar el contador.

**Nota:** Este podómetro es una versión infantil que no sustituye un podómetro para adultos. Solo cuenta los pasos cuando está abierta la actividad o en el modo reloj. Al acceder a otras actividades, el podómetro se detendrá.



## 13. Herramientas de tiempo

### Alarma

Establezca una alarma y elija entre los diferentes tonos y animaciones.

- Toque el icono del reloj o la hora para configurar la hora de la alarma.
- Toque el icono de la campana para activar o desactivar la alarma.
- También podrá grabar su propio tono de alarma (de 3 segundos).

**Nota:** Si la batería se descarga completamente, tendrá que volver a configurar la alarma.



### Temporizador

Esta actividad le permite establecer una cuenta atrás.

- Toque el icono de Inicio para iniciar la cuenta atrás.
- Deslice la pantalla a la izquierda o a la derecha para cambiar de tema.
- Toque el tiempo para modificarlo y luego toque el signo de confirmación para continuar.
- Mientras la cuenta atrás esté activa, toque el icono Pausa para pausarla y vuelva a tocar el icono Reiniciar para reanudarla. Toque el icono Reiniciar para detener y reiniciar la cuenta atrás.

### Cronómetro

Esta actividad le permite establecer un cronómetro.

- Toque el icono Inicio para iniciar el cronómetro.
- Deslice la pantalla a la izquierda o a la derecha para cambiar de tema.

- Mientras el cronómetro esté activo, toque el icono Pausa para pausarlo y vuelva a tocar el icono para reanudarlo. Toque el icono Reiniciar para detener y reiniciar el cronómetro.

## Calendario

Explore el calendario deslizando la pantalla a la izquierda o a la derecha para ver el mes anterior o siguiente y arriba o abajo para ver el año anterior o siguiente.



## 14. Las horas

Con esta actividad, aprenderá a decir la hora.

- Toque el reloj o el búho para oír la hora (en modo analógico o digital).
- Toque el icono de la hora o los minutos para seleccionar la hora que quiere que el búho le diga.
- Toque los iconos de más o menos para ajustar la hora.

## 15.Descargas

Aquí aparecerán el administrador de descargas y cualquier contenido descargado desde Explor@ Park. Para acceder, deberá registrar una cuenta en la plataforma.

### Descargar contenido desde Explor@ Park

1. Conecte el **Kidizoom® Smart Watch DX2** a un ordenador con el cable microUSB.
2. Haga clic en el enlace de descarga que aparece en la unidad **VTECH 1938** o visite [www.vtech.es/descargas](http://www.vtech.es/descargas).
3. Descargue e instale el software de Explor@ Park para su sistema operativo.
4. Inicie la plataforma y descubra todo el contenido adicional para su **Kidizoom® Smart Watch DX2**.

### Administrador de descargas

Aquí podrá comprobar el tamaño de cada descarga o eliminar el contenido no deseado para liberar espacio.

**Nota:** Si el contenido descargado se elimina accidentalmente, puede conectarse a Explor@ Park para volver a descargarlo.

## 16. Ajustes

Deslice la pantalla a la izquierda o a la derecha para ver los diferentes ajustes:

### Volumen

- Toque el icono arriba o abajo para subir o bajar el volumen.

## Brillo

- Toque el icono arriba o abajo para aumentar o disminuir el brillo.

## Fecha

- Ajuste la fecha y elija el formato que prefiera (DD/MM/AAAA o MM/DD/AAAA).

## Hora

- Ajuste la hora y elija el formato que prefiera (12 h o 24 h).

## Efectos 3D

- Toque ON u OFF para activar o desactivar los efectos en 3D.

**Nota:** En el modo de ahorro de batería, la pantalla se atenuará y es posible que no muestre los efectos en 3D.

## Toca y activa

- Al activar este ajuste, podrá tocar dos veces la pantalla para encenderla y ver la hora.

## Color de fondo

- Toque las flechas izquierda o derecha para cambiar el color del fondo del reloj.

## Otros ajustes

- Memoria

Aquí podrá comprobar el espacio libre de la memoria o formatearla.

**Nota:** Si formatea la memoria, se eliminarán todos los datos del reloj, incluidas las fotos, vídeos y grabaciones de voz.

- Formato de imagen

Puesto que las fotos y vídeos se graban en 4:3, podrá elegir entre 2 formatos diferentes:

**Ajustar imagen:** La imagen se guardará a tamaño real con los laterales ocultos.

**Imagen reducida:** La imagen se guardará ajustándola al tamaño de la pantalla.

- Resolución de vídeo

Existen dos opciones:

**160 X 120:** El tamaño del archivo será inferior y podrá grabar y guardar más vídeos.

**320 X 240:** la calidad del archivo es mayor y ocupa más memoria, por lo que se podrán grabar menos vídeos.

- Pantalla OFF

Aquí podrá ajustar el tiempo que tarda la pantalla en apagarse si no interactúa con ella. Toque el icono de confirmación para confirmar su selección. Si selecciona la opción "Siempre ON", la pantalla no se apagará, pero su brillo se atenuará pasados 30 segundos de inactividad para preservar la duración de la batería.

**Recomendación:** Si selecciona una de las opciones de tiempo más largas, el consumo de batería será superior y durará menos.

- Frecuencia

Existen dos tipos de frecuencia para los sistemas eléctricos, dependiendo de la región donde se vaya a usar el juguete al conectarse al ordenador: 50 Hz (Europa) o 60 Hz (EE. UU.).

- Control parental

Aquí puede desactivar los juegos o establecer un límite diario para jugar. Si alcanza dicho límite, los juegos se deshabilitarán hasta el día siguiente.

- Ajustes de fábrica

Se eliminará todo el contenido guardado en la memoria y devolverá la unidad a sus ajustes por defecto.

## **CUIDADO Y MANTENIMIENTO**

1. No olvide siempre tener tapado el puerto microUSB de su reloj para evitar daños innecesarios.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Coloque el interruptor en la posición OFF cuando el juguete no vaya a ser usado 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.
6. Mantenga la pantalla del reloj siempre limpia. Cuando vaya a guardar el reloj, asegúrese de que la pantalla está limpia y, en caso contrario, utilice un paño seco para limpiarla.

## 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 pantallas. Aunque el **Kidizoom® Smart Watch DX2** 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 una pantalla durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

## SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

En esta sección se exponen los problemas más comunes que pueda tener el **Kidizoom® Smart Watch DX2**.

Problema	Solución
El reloj ha dejado de funcionar	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Coloque el interruptor posterior en la posición OFF durante 30 segundos.</li><li>2. Encienda el interruptor de la batería y pulse el botón de menú. Debería funcionar correctamente.</li><li>3. Si sigue sin funcionar, recargue la batería y vuelva a intentarlo (consulte la sección Cómo recargar la batería para más información).</li></ol>
La imagen en la pantalla no es correcta	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Coloque el interruptor posterior en la posición OFF durante 30 segundos.</li><li>2. Encienda el interruptor de la batería y pulse el botón de menú. La imagen debería verse correctamente.</li></ol>
La imagen tomada no es nítida	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Asegúrese de que las condiciones de luz son óptimas.</li><li>2. Compruebe que la lente de la cámara está limpia. En caso contrario, siga las recomendaciones de la sección Cuidado y mantenimiento.</li></ol>

<p>No se puede conectar al ordenador</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Compruebe que el cable USB está en perfectas condiciones y revise que la conexión entre ordenador y reloj es correcta siguiendo las indicaciones de este manual.</li> <li>2. Coloque el interruptor posterior en la posición OFF durante 30 segundos. Encienda el interruptor y vuelva a conectar la unidad al ordenador.</li> </ol>
<p>No se pueden ver los vídeos y fotos descargados</p>	<p>Compruebe que los archivos se encuentran en el directorio correcto de su ordenador: las fotos deberían aparecer en <b>DOWNLOAD\PHOTO</b> y los vídeos en <b>DOWNLOAD\VIDEO</b>.</p> <p>El <b>Kidizoom® Smart Watch DX2</b> solo es compatible con los siguientes formatos: Fotos en JPG y vídeos en AVI (Motion JPEG) que hayan sido realizados por el <b>Kidizoom® Smart Watch DX2</b></p>

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@vtech.com](mailto:informacion@vtech.com). Las consultas deben ser realizadas por un adulto.





# 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](mailto: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***

