

**vtech**<sup>®</sup>

Manual de instrucciones

# Kidizoom<sup>®</sup>

## SMART WATCH DX4



# INTRODUCCIÓN

iGracias por comprar KidiZoom® Smartwatch DX4 de VTech®!

Este fantástico reloj inteligente incorpora dos cámaras que permitirán al pequeño capturar cada momento, desde videos hasta selfies. Nuevos juegos con personajes interactivos con los que jugar y más dinámicos y con alta resolución de pantalla. Además, enseña las horas y añade fondos personalizables para hacer más divertido el juego.

## INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un KidiZoom® Smartwatch DX4
- Un cable microUSB
- Una 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.**

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

Este juguete sólo se puede conectar con un equipo que contenga uno de los símbolos siguientes:  o 

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

**Atención:** una descarga electrostática o ráfagas eléctricas pueden causar un mal funcionamiento del dispositivo. Si esto ocurre, deslice el interruptor de batería a la posición de apagado durante 30 segundos, luego vuelva a encenderlo y pulse Menú para reiniciar el reloj.

**¡Advertencia!** No recomendado para niños menores de 3 años. Es un juguete electrónico que necesita conectarse a la corriente eléctrica. Peligro de descarga eléctrica.

 **¡ADVERTENCIA!** Para recargar la batería de este juguete le recomendamos solo utilizar el adaptador/ cargador USB 5V/ 1A.

## INFORMACIÓN DE SEGURIDAD PARA EL USO DE FUENTES DE ALIMENTACIÓN EN JUGUETES

**Nota:** En el manual, el cargador USB o el adaptador AC/DC se refieren a la fuente de alimentación para los juguetes.

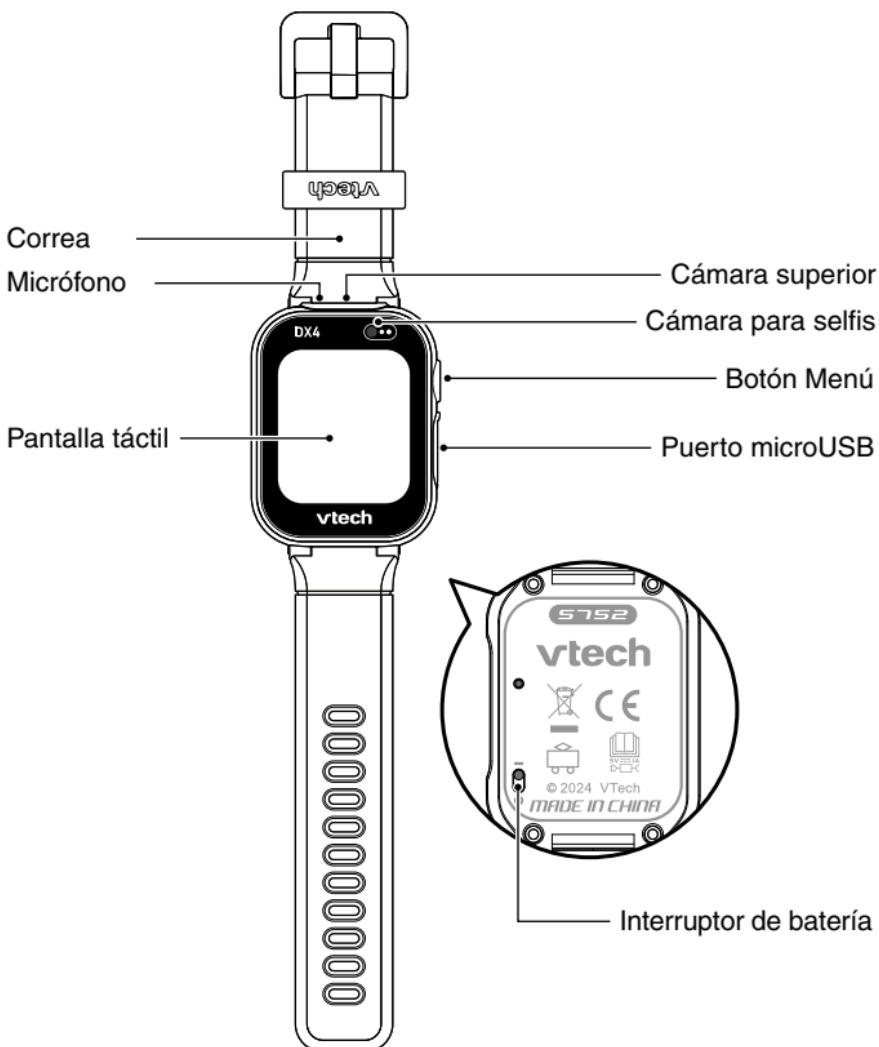
- Use solo la fuente de alimentación recomendada para el juguete.
- La fuente de alimentación no es un juguete.
- Este producto no está recomendado para niños menores de 3 años.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Por favor, revise con frecuencia la fuente de alimentación por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. No utilice la fuente de alimentación si alguna pieza estuviera estropeada. Si observa que las clavijas de su adaptador están dañadas o deterioradas, deseche la fuente de alimentación.
- Las fuentes de alimentación no están diseñadas para ser usadas como juguetes y, el uso de estos productos por parte de los niños, debe realizarse bajo la supervisión de los padres.

## 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 no vaya a utilizar el reloj.

**Este juguete incluye una batería no reemplazable.**

# CARACTERÍSTICAS



## 1. Botón Menú

Desde el modo Reloj:

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

Mantenlo pulsado durante 2 segundos para apagar la pantalla.

Desde el modo Menú:

Pulsa este botón para volver al modo Reloj.

En otras actividades:

Pulsa este botón para volver a la pantalla anterior.

## 2. Puerto microUSB

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

# ESPECIFICACIONES

<b>Pantalla</b>	Pantalla táctil a color 1,69"
<b>Idiomas</b>	Inglés, Francés, Español, Alemán, Italiano y Neerlandés
<b>Resolución (fotos)</b>	480 X 640 (0,3 MP)
<b>Resolución (vídeos)</b>	240 X 320 or 128 X 168
<b>Duración máxima por vídeo</b>	60 segundos por archivo
<b>Distancia de enfoque</b>	45 cm - ∞
<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. 1400 Vídeos: aprox. 10 minutos en resolución 240x320 aprox. 20 minutos en resolución 128x168 (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>	Posibilidad de conectarse con otro reloj <b>KidiZoom® Smartwatch DX4</b> para jugar y enviar mensajes.
	Use el cable microUSB 2.0 incluido para transferir archivos a un ordenador o para cargar la batería.
<b>Batería</b>	Batería 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.
- Es posible que las personas con pieles muy sensibles sientan irritación después de llevar puesto el reloj durante largos períodos de tiempo. En dicho caso, consulte con su médico.

El uso prolongado de cualquier reloj puede causar irritación en la piel de algunas personas. Limpie la correa del reloj regularmente con un paño húmedo. No moje el reloj ya que podría dañar la unidad. No use jabones ya que pueden quedar restos debajo de la correa e irritar la piel. Siempre seque la correa antes de volver a colocarla. No la ajuste ni demasiado fuerte ni demasiado floja. Si se produce enrojecimiento, hinchazón, picor o cualquier otra irritación, quite el reloj y consulte a un médico.

## PARA EMPEZAR A JUGAR

Cuando use **KidiZoom® Smartwatch DX4** por primera vez, deslice el interruptor (situado en la base del juguete) a la posición **ON**. Cargue completamente la batería del reloj antes de usar.



Este proceso le llevará aproximadamente unas tres horas.

Cuando el interruptor de encendido esté en la posición **OFF**, la unidad no funcionará y la batería no cargará. Use únicamente la posición **OFF** si no va a utilizar el reloj durante un periodo de tiempo largo.

**Nota:** No es necesario apagar el interruptor de encendido diariamente. Una vez apagado el reloj no funcionará. Después de encenderse, deberá ajustar la fecha y la hora.

## CÓMO RECARGAR LA BATERÍA

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

- Asegúrese de que el interruptor posterior está en la posición **ON** . Abra la cubierta de goma que cubre el puerto micro-USB.
- Inserte el extremo más ancho del cable al puerto USB de su ordenador y el extremo más pequeño 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.
- 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.

No conecte la unidad si el interruptor está en la posición OFF.



## INSTRUCCIONES PARA LA RECARGA

Solo cargue este dispositivo utilizando una fuente de alimentación Clase II  o Clase III  con conexión USB de 5V (1A o superior), que cumpla con la normativa, así como con los estándares de seguridad internacionales y nacionales correspondientes. Antes de usar, inspeccione el cable para confirmar que está en buenas condiciones y que no haya roturas. Asegúrese de que no haya partículas o líquido (agua, etc.) en alguno de los conectores antes de conectar cualquiera de los extremos del cable. El dispositivo debe estar completamente seco sin residuos en los conectores del cable durante la carga. Enchufar el cable de forma segura, en la orientación correcta. Nunca deje el dispositivo desatendido durante la carga. No cargue su dispositivo en superficies blandas, ya que pueden absorber el calor alrededor del dispositivo. El tiempo de carga es aproximadamente de tres a cuatro horas si la batería está

completamente descargada. Desconecte el dispositivo cuando esté completamente cargado. No deje el dispositivo cargándose durante más de cinco horas.

Examine el cable de carga regularmente para detectar condiciones que puedan causar riesgo de incendio, descarga eléctrica o lesiones personales, como daños al cable, la carcasa u otras partes. Si alguna pieza estuviera dañada, el cable no debería usarse hasta que se repare o reemplace correctamente.

Este dispositivo no es compatible con la carga inalámbrica. No use un cargador inalámbrico.

## MANTENIMIENTO DE LA BATERÍA

1		<p><b>Interruptor de encendido</b> Deslice el selector a la posición de encendido situado en la parte trasera del reloj antes de poner a cargar la batería. Cargue la batería de vez en cuando aunque el juguete no vaya a usarse (cada 6 meses, por ejemplo).</p>
2		<p><b>Rango correcto de temperatura</b> El rango correcto es entre 0°C - 40°C.</p>

## 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. La capacidad de la batería restante aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla del menú Inicio. Cuando el nivel de la batería sea bajo, recárguelo antes de seguir usándolo. Cuando el nivel de la batería es demasiado bajo, el reloj no se encenderá hasta que se haya cargado.

## 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. Consulte Ajustes para buscar más detalles sobre esta opción.

### 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.



### VTech se preocupa por nuestro planeta

- VTech le anima 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.

## 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® SMARTWATCH DX4**

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

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

Cuando encienda el reloj por primera vez, deberá ajustar el idioma y después 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 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 > 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® Smartwatch DX4 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 5752**, 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 5752** de su ordenador.
- Encontrará las fotos y vídeos en una subcarpeta. Arrástrelos o copie y pegue 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 5752** 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 5752** 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

Resolución del monitor: 1024x768

### Requisitos de software para PC:

Sistema operativo Microsoft Windows® 10 o superior. Adobe® Flash® Player

### Requisitos de hardware para Macintosh:

Ordenador Macintosh con procesador Intel o Apple ARM

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 10.13 o superior. Adobe® Flash® Player

\*Se requiere conexión a Internet para las funciones habilitadas para Internet en ambos PC y ordenadores Macintosh.

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 Menú para encenderla y ver la hora.

- Deslice con el dedo de izquierda a derecha de la pantalla para ver las diferentes esferas de reloj.
- Pulse sobre la pantalla un par de veces para escuchar la hora.
- Algunos iconos para acceder a funciones:



	Ir a la pantalla del despertador
	Ir a la cámara
	Ir al temporizador
	Ir a Reproductor musical
	Cambiar el color

- Pulse el botón Menú para ir a la pantalla de menú y seleccionar otras actividades.
- Incline el reloj para ver efectos en 3D.

## Menú principal

- Deslice con el dedo para pasar de una pantalla a otras y acceder a las distintas actividades y aplicaciones.

**Nota:** si se deshabilitan los juegos en Ajustes, no aparecerán en el Menú principal, deberá habilitarlos en Control Parental. Los iconos de los juegos, Atrapa al monstruo, Sígueme, Puzzles y Búsqueda del tesoro (en conexión con otro reloj) no aparecerán en el Menú principal.



1		Música	15		Lee la mente
2		Alarma	16		Descargas
3		Vídeo	17		Atrapa monstruos
4		Grabadora	18		Juegos de rapidez mental
5		Cámara	19		Creador de esferas
6		Juegos	20		Calendario
7		Podómetro	21		Reloj con voz
8		Calculadora	22		Cronómetro
9		Galería	23		Temporizador
10		Puzzles	24		Agenda con recordatorios con alarma

11		Toca y mezcla	25		Dibujo libre
12		Conexión con otros relojes DX4			Luz de pantalla
13		Sígueme	27		Ajustes
14		Compositor musical			

## Accesos directos o atajos

Desliza el dedo por la pantalla para mostrar algunas opciones del menú como ajustar el brillo o el volumen o escuchar la hora.

- Toca para subir el sonido o el brillo de la pantalla.
- Toca para bajar el sonido o el brillo de la pantalla.
- Toca la hora para escuchar la hora actual.
- Toca el símbolo para ir a Temporizador.
- Toca fuera del área del menú para salir de los atajos.



## 1. Música

En el álbum podrás escuchar más de 20 melodías incluidas en el reloj.

- Toca el ícono de álbum para escuchar las diferentes melodías incluidas.
- Toca o para ir a la canción anterior o la siguiente.



**Nota:** para ahorrar energía, desde el modo música se pasará al modo reloj después de haber estado sonando las melodías durante 15 minutos.

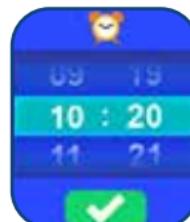
## 2. Alarma

Establece una alarma y elige entre los diferentes tonos y animaciones.

- Toca el ícono del reloj o la hora para configurar la hora de la alarma.
- Toca el ícono de la campana para activar o desactivar la alarma.
- También podrás grabar tu propio tono de alarma de 3 segundos.

**Nota:** Si la batería se descarga completamente, tendrás que volver a configurar la alarma. Hay seis alarmas dentro de la memoria del reloj y la opción de añadir una alarma con tu voz. Desliza de izquierda a derecha para ver los diferentes tonos y animaciones. Toca el ícono para confirmar tu selección.

- Para crear tu propia alarma, toca el ícono de grabación. Mientras estés grabando, toca el ícono de grabar para acabar la grabación o parará después de tres segundos. Toca el ícono para escuchar la voz grabada.



### Para ajustar el tiempo en la alarma:

- Selecciona la hora y los minutos. Elige AM o PM. Después, toca el ícono verde para confirmar.

## 3. Vídeo

- Toca el ícono  para empezar a grabar. Toca el ícono  de stop para parar .
- Toca  para cambiar entre la cámara de vídeo frontal y selfis.
- Para ver los diferentes efectos que puedes aplicar a tu vídeo, toca el ícono , desliza o toca las flechas para elegirlo. Toca el ícono estrella si quieres salir de los efectos.
- Toca el ícono  para ver el vídeo grabado.





#### 4. Grabadora

La Grabadora te permite grabar tu propia voz hasta 60 segundos y aplicar divertidos efectos que cambiarán tu voz.

- Toca el ícono **Grabar** para empezar a grabar. Cuando hayas terminado, toca el ícono parar .
- Desliza de izquierda o derecha para ver la grabación anterior o siguiente.
- Toca el ícono **Play** para escuchar el archivo de voz grabado.
- Para borrar una grabación, toca el ícono **Borrar** .
- Toca el ícono **Estrella** para ver el menú de efectos y aplicarlos a tu grabación de voz.



En la pantalla de Efectos de voz:

- Toca la flecha izquierda o derecha para ver los cinco divertidos efectos.
- Toca el ícono **Guardar como** para guardar tu grabación con el efecto seleccionado.
- Para salir del menú **Efectos de voz**, toca el ícono de Estrella situado en la esquina superior izquierda o presiona el botón Menú.



#### 5. Cámara

- Toca el ícono para hacer una foto. Toca para cambiar la cámara frontal a la cámara para selfis.
- Para ver los diferentes efectos y opciones toca el ícono , cuando hayas elegido uno dispara la foto para aplicarlo. Para ver tu creación pulsa sobre el ícono .





## 6. Juegos

Hay tres juegos en KidiZoom® Smartwatch DX4.

### Combinación de fichas

¡Toca para emparejar las fichas iguales! El tiempo se acaba, ¡rápido!



### Viaje por el espacio

Recolesta las estrellas que encuentres en el camino, evita los obstáculos y consigue llegar hasta el destino con el número de estrellas requerido.



### Arqueólogo

Ayuda a los arqueólogos a encontrar los fósiles que buscan.



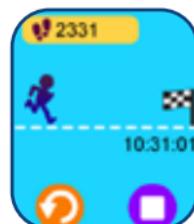
Cuando un fósil pase por el escáner verás qué esconde. Arrástralos hasta el arqueólogo que lo está buscando. Cada vez te pedirán un número diferente de fósiles para ir avanzando en el juego.



## 7. Podómetro

Con este podómetro contabilizarás todos tus pasos.

- Toca el icono de Play para poner en marcha el podómetro y automáticamente se parará al final del día o cuando pulses el icono de Parar.
- Toca el icono de un Gráfico para ver tus resultados: Récord máximo, Historial y Logros.
- Toca el icono de Play para empezar a caminar.
- Toca el icono de Parar para detener el contador.
- Toca el botón Reiniciar para poner el contador a cero.



**Nota:** Este podómetro es solo una actividad de diversión para los niños no funciona como un podómetro de adultos. Solo cuenta el movimiento cuando está dentro de la actividad o en el modo reloj. Si entra en otra actividad el podómetro se parará.

## 8. Calculadora

- Toca los diferentes iconos de flechas para cambiar el valor de la fórmula.
- Toca el signo de igual para ver el resultado.



## 9. Galería

En la Galería podrás ver las fotos y vídeos que hayas realizado con tu KidiZoom® Smart Watch DX4

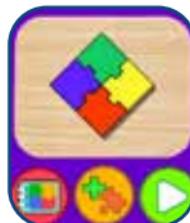
- Toca  para ver el vídeo.
- Toca  para ver las fotos en forma de presentación con música.
- Toca  para borrar.

**Nota:** Para borrar todas las fotos y vídeos, toca el ícono de la flecha abajo en el menú de borrar y después sigue las instrucciones para continuar. Mientras ves el vídeo, toca la flecha para avanzar o volver atrás para modificar la velocidad del vídeo.

## 10. Puzzle

Resuelve los puzzles que has creado con tus propias fotos o con imágenes incluidas en el reloj.

- Toca el botón  para crear un nuevo puzzle.
- Toca el ícono  para jugar y resolver el puzzle.
- Toca el ícono  para ver tus puzzles guardados.



### Cómo realizar un puzzle:

- Arrastra las piezas del puzzle y conéctalas correctamente.
- Toca el ícono  para ir al siguiente puzzle.



### Para crear un nuevo puzzle:

Primero, selecciona una foto. Desliza el dedo hacia la izquierda o la derecha para desplazarte por la foto, después toca el ícono  para confirmar.

## En Galería de Puzzles:

- Desliza el dedo de izquierda a derecha o viceversa para ver el puzzle guardado.
- Toca el ícono para empezar a resolver el puzzle.
- Toca el ícono de la papelera para borrarlo.

## 11. Toca y Mezcla

¡Haz música con diferentes instrumentos y divertidos efectos de sonido!

- Toca los iconos en la pantalla para hacer sonidos con el instrumento seleccionado.
- Para cambiar al siguiente instrumento o sonido divertido, toca el ícono del instrumento o deslízate hacia la izquierda y derecha.



## 12. Conexión con otro reloj DX4

Podrás comunicarte con otro amigo que tenga un reloj DX4 para enviarle mensajes escritos con iconos y dibujos a través de la actividad Taller de tarjetas o jugar a un divertido juego "Búsqueda del tesoro".

1. Búsqueda del tesoro
2. Taller de tarjetas
3. Escanear conexión

### Búsqueda del tesoro

Elije jugar contra un amigo con otro DX4 , jugar contra el reloj o Escanear QR. Si eliges jugar contra el reloj podrás decidir el nivel de juego (Fácil, Normal o Difícil). Encuentra el tesoro para ganar.

Si eliges **jugar contra un amigo DX4, deberás esconder los tesoros** para que después tu amigo los encuentre en su reloj. Una vez escondidos se generará un **código QR** que tu amigo con su reloj deberá escanear entrando en el juego **Búsqueda del tesoro** y dando al símbolo de **escanear**. ¡El juego ha comenzado! ¡Deberá encontrar los tesoros que tú has escondido!



Asegúrate de no mover tu reloj mientras tu amigo escanea el código con su reloj, encuádralo bien para que funcione. Los relojes deben estar separados entre 12 -15 cm.



En el modo dos jugadores, el jugador 1 esconderá tres tesoros y el jugador 2 deberá encontrarlos. Cuando el jugador juegue contra el reloj será el propio DX4 quien se encargue de esconder los tesoros. ¡Tendrás cinco oportunidades para encontrarlos!

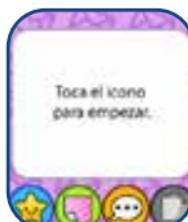


### Taller de tarjetas

#### A. Diseñar tarjeta

Pulsa el ícono de Diseñar y diseña una tarjeta para enviar a tu amigo. Utiliza los diferentes iconos para empezar a diseñarla , cuando hayas terminado pulsa el ícono guardar, podrás ver el mensaje de Tarjeta guardada.

**Nota:** Para ver las tarjetas guardadas pulsa el ícono .



Una vez guardada, se generará en la esquina inferior derecha un QR, púlsalo para enviárselo a tu amigo. Podrás ver el mensaje de "**Escanéame**".

A su vez tu amigo deberá tener seleccionada la opción de "**Escanear conexión**". Una vez seleccionada deberá escanear el código QR de tu reloj encuadrándolo perfectamente en la pantalla para que funcione.

Una vez conseguido recibirá en su pantalla un mensaje con tu tarjeta diseñada para él.

## B. Galería de tarjetas

Aquí podrás ver todas las tarjetas que has creado o recibido de otros.

Toca el icono  para compartir la tarjeta o toca  para borrarla.

Cuando elijas el icono de compartir  aparecerá un código, pide a tu amigo que abra su aplicación de escáner mágico en su DX4.

### Escáner Mágico

Usa el Escáner Mágico para escanear el código QR y recibir tarjetas o para escanear el QR del juego Búsqueda del tesoro.

También podrás usar el escáner para jugar a encontrar el **Monstruo del día**, para ello escanea este código o el que encontrarás en el embalaje de tu reloj.

En tu reloj se mostrarán diferentes puertas de colores, pulsa sobre cada puerta y en una de ellas aparecerá el monstruo.

Asegúrate de no mover tu reloj mientras tu amigo escanea el código en su reloj, alineando el código con el objetivo en su pantalla.

Los relojes deben estar separados (12 -15 cm).

#### JUEGO EXTRA: MONSTRUO DEL DÍA



Usa el Escáner Mágico de tu KidiZoom DX4 para escanear este QR y diviértete cada día encontrando un nuevo monstruo.

## 13. Juegos de Rapidez Mental

Dispones de tres juegos de rapidez mental en KidiZoom®

### Smartwatch DX4.

- ¡Sígueme!
- Fiesta de tortitas
- Encuentra la diferencia

#### ¡Sígueme!

Elige entre "Reto mix" y "Reto en acción".

¡Aplaudel! ¡Salta! ¡Sopla! ¡Agita el brazo!

¡Conecta los puntos! y otros más. Escucha las diferentes instrucciones y responde tan rápido como puedas.

¡Entrena tu rapidez mental y de concentración!

Mira los récords que has conseguido pulsando el dibujo de la copa.

**Nota:** Para jugar, el reloj deberá tener activada la voz.

#### Fiesta de tortitas

¡Toca la tortita cuando ya esté bien cocinada y no dejes que se queme!

¿Cuántas crees que conseguirás?

#### Encuentra la diferencia

Toca en la pantalla donde creas que hay una diferencia con la otra mitad de la pantalla.



## 14. Compositor musical

Elige dos elementos y DX4 creará una pieza musical única.

- Desplázate por los elementos para hacer la combinación que deseas, luego toca el botón de Componer para escuchar la música.





## 15. Lee la mente

Piensa en un número del 1 al 30 y DX4 adivinará tu número haciéndote algunas preguntas. ¡Es magia!



## 16. Descargas

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

### Descargar contenido desde Explor@ Park

1. Conecta KidiZoom® Smartwatch DX4 a un ordenador con el cable microUSB.
2. Haz clic en el enlace de descarga que aparece en la unidad VTECH 5752 o visita [www.vtech.es/descargas](http://www.vtech.es/descargas).
3. Descarga e instala el software de Explor@ Park para el sistema operativo de tu ordenador.
4. Inicia la plataforma y descubre todo el contenido adicional para KidiZoom® Smartwatch DX4.

### Administrador de descargas

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

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



## 17. ¡Atrapa monstruos!

¡Hay monstruos invisibles por todas partes! Utiliza este detector de tu reloj para encontrarlos y atraparlos. Consigue experiencia y sube de nivel para ganar recompensas especiales y encontrar a los más de 80 monstruos.

### A. 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, hallarás pruebas que te conducirán al



monstruo más cercano. Dirige el reloj hacia el mayor conjunto de partículas de color y toca la pantalla para tomar una muestra. ¡Así lograrás descubrir al monstruo y atraparlo! Sigue tocando hasta que la energía del monstruo desaparezca. A veces, necesitarás lanzar un hechizo conectando los puntos en pantalla para que un monstruo aparezca. Cada vez que captures a un monstruo, tus puntos de experiencia (EXP) y puntos mágicos (PM) aumentarán.

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

### B. Modo de exploración

Cuando aparezca el ícono de una persona que camina en pantalla, anda para llegar hasta el siguiente monstruo. Podrás ver la distancia que lo separa de él en la parte inferior de la pantalla. Presta atención: es posible que encuentres objetos mágicos en el camino que aumenten tus EXP y PM. Podrás ver los siguientes modos en el menú principal de la actividad:



### C. Libro de monstruos

Aparece la lista de los monstruos que hayas descubierto.

### D. Álbum de monstruos

Mira las fotos que has realizado una vez hayas capturado a todos los monstruos.

### E. Nivel y premios

Aquí podrás comprobar tu nivel actual.

## 18. Retos

Juega para conseguir superar dos divertidos retos en el tiempo marcado.

A toda velocidad y La comba son dos actividades para superar retos.

Toca el temporizador para ajustar el tiempo entre 15, 30, 45 y 60 segundos. Pulsa el ícono de



Play para empezar. Salta o corre con el reloj en tu muñeca para alcanzar la máxima puntuación en los dos retos, el personaje se moverá al mismo tiempo que tú lo hagas.

## 19. Crear imágenes para el reloj

Con esta actividad podrás realizar nuevas esferas para el reloj.

- Toca  para crear una nueva esfera.
- Toca  para ver las esferas guardadas o editálas para hacer cambios.



### A. Hacer una nueva foto

- Una vez entrado en la opción de crear una nueva esfera, selecciona el ícono de cámara y usa las flechas de izquierda y derecha para elegir una esfera.
- Una vez elegida la esfera pulsa el ícono de cámara y haz una nueva foto. Pulsa el ícono de confirmación para guardar el nuevo diseño. Si quieres modificarlo pulsa el ícono del lápiz para elegir otro o el botón de borrar X si quieres descartarlo completamente.

### B. Usar foto de galería

- Una vez entrado en la opción de crear una esfera, selecciona el ícono de archivos y entrarás en la galería donde podrás elegir una foto para usarla de esfera.
- Elige un estilo para tu esfera y pulsa el ícono de confirmación cuando hayas elegido.

### C. Galería de diseños de esferas

- Toca el ícono de la izquierda para entrar en la galería de las esferas creadas.
- Toca el ícono de borrar para borrar el diseño que quieras.
- Toca el ícono del lápiz para editar el diseño y seleccionar otro diferente.

**Nota:** las esferas guardadas para el reloj con fotos aparecen en el modo de visualización del reloj automáticamente.

## 20. Calendario

Explora 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.



## 21. Las horas

Con esta actividad, aprenderás a decir la hora.

- Toca el reloj o el búho para oír la hora en modo analógico o digital.
- Toca el ícono de la hora o los minutos para seleccionar la hora que quieras que el búho te diga.
- Toca los iconos de + o - para ajustar la hora.



## 22. Cronómetro

Esta actividad te permite establecer un cronómetro.

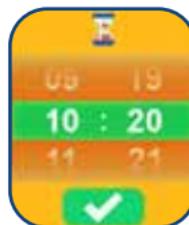
- Toca el ícono Inicio para iniciar el cronómetro.
- Desliza la pantalla a la izquierda o a la derecha para cambiar la imagen.
- Mientras el cronómetro esté activo, toca el ícono Pausa para detenerlo y vuelve a tocar el ícono para reanudarlo. Toca el ícono Reiniciar para detener y reiniciar el cronómetro.



## 23. Temporizador

Esta actividad te permite establecer una cuenta atrás.

- Toca el ícono de Inicio para iniciar la cuenta atrás.
- Desliza la pantalla a la izquierda o a la derecha para cambiar la imagen.
- Toca el tiempo para modificarlo y luego toca el signo de confirmación para continuar.
- Mientras la cuenta atrás esté activa, toca el ícono Pausa para pausarla y vuelve a tocar el ícono Reiniciar para reanudarla. Toca el ícono Reiniciar para detener y reiniciar la cuenta atrás.



## 24. Recordatorios diarios

En Recordatorios diarios, podrás configurar tu DX4 para que te ayude a recordar hasta 30 actividades diarias.

Toca el ícono Agregar recordatorio en la parte superior de la lista para crear un nuevo recordatorio. Puedes seleccionar un ícono de evento o usar tu propia foto como ícono de evento. Luego desliza hacia arriba o hacia abajo la hora y los minutos para establecer la hora del evento. Toca el ícono de confirmación cuando hayas terminado.

Los recordatorios se enumeran por hora desde la mañana hasta la noche. Toca el ícono de campana de recordatorio para seleccionar entre recordar una vez, todos los días o para apagarlo.

Toca el ícono de Recordatorio para editarlo o eliminarlo de la lista.



## 25. Creador de imágenes

Con esta función, puedes crear imágenes personalizadas para tu reloj y guardar los dibujos en tu reloj.

- Toca el ícono del Lápiz  para empezar a dibujar.
- Toca el ícono de Galería  para ver los dibujos guardados.
- Podrás hacer modificaciones pulsando al ícono del lápiz.
- Si pulsas la flecha central se extenderá un menú con los diferentes colores en los que puedes dibujar.
- Toca Borrador  para cambiar de lápiz a borrador.
- Ícono de volver  atrás hasta tres veces.
- Ícono de guardar .
- En Galería, toca el ícono Editar  para editar el dibujo guardado.
- Toca el ícono de la Papelera  para mostrar el menú de eliminación.



## 26. Imágenes con luz

Aquí puedes elegir una imagen luminosa y ajustar la intensidad del brillo.

- Toca los iconos de flechas para elegir una imagen luminosa y un estilo.
- Toca el para incrementar la intensidad de luz.
- Toca el para disminuir la intensidad de luz.
- Toca para que la luz de la pantalla parpadee y vuelve a tocar para que deje de parpadear.



## 27. Ajustes

Selecciona hacia arriba o abajo la opción deseada.

### A. Volumen

- Toca los iconos o para ajustar el volumen.

### B. Brillo

- Toca los iconos o para ajustar el brillo.

### C. Fecha

- Ajusta la fecha y elige el formato que prefieras (DD/MM/AAAA o MM/DD/AAAA).

### D. Hora

- Desliza arriba o abajo las horas y minutos para ajustarlo. Elige en la parte inferior izquierda el formato de reloj que prefieras, 12 o 24 horas.
- Toca el ícono verde para guardar los ajustes.

### E. Podómetro automático

Puedes establecer una hora de inicio para el podómetro. Por defecto, esta función está desactivada.

- Elige Activado o Desactivado y luego toca **confirmar**.
- Si confirmaste la opción Activada, entrarás en la pantalla de configuración de la hora de inicio del podómetro. Desliza hacia arriba o hacia abajo en las horas, minutos y AM/PM para configurar la hora de inicio.
- Toca la marca de verificación para guardar.
- El podómetro se apagará al final del día.

## **F. Color de fondo**

- Elige el color de fondo de la pantalla utilizando las flechas izquierda y derecha.
- Pulsa el símbolo verde de confirmación.

## **G. Pantalla OFF**

- Aquí podrás ajustar el tiempo que tarda la pantalla en apagarse si no interactúas con ella. Toca el ícono de confirmación para confirmar tu selección. Si seleccionas 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.

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

## **H. Toca y activa**

- Si activas esta función, podrás encender la pantalla del reloj con dos toques cuando está apagada.

## **I. ¡Agitar para escuchar la hora!**

Activa y desactiva la función en la que al agitar el reloj escucharás la hora.

Agítalo 3 veces para escuchar la hora en el modo reloj.

## **J. Resolución de vídeo**

Existen dos opciones:

**128 X 168:** El tamaño del archivo será inferior y podrá grabar y guardar más vídeos.

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

## **K. Memoria**

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

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

## **L. 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.).

## M. Control parental

Los padres o adultos podrán desactivar los juegos o establecer un límite diario para jugar. Si se alcanza dicho límite, los juegos se deshabilitarán hasta el día siguiente. En el Modo colegio podrá ajustar el control **Todos los días de la semana, Todos los fines de semana, Cada día y Desactivado**. Si este modo está activado solo funcionará el reloj para ver la hora, las demás funciones no funcionarán según los horarios ajustados en el control parental.

## N. Idioma

- Elige el idioma para el reloj (Inglés, Francés, Español, Alemán, Italiano y Neerlandés).

## O. Ajustes de fábrica

Se eliminará todo el contenido guardado en la memoria y devolverá la unidad a los ajustes de fábrica.

# 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 exponga 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 **KidiZoom® Smartwatch DX4** 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 KidiZoom® Smartwatch DX4.

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. Deslice el interruptor a la posición OFF durante 30 segundos.</li><li>2. Vuelva a llevar el interruptor a la posición ON y después pulse el botón del lateral para entrar en el modo reloj. Pulse de nuevo el botón para entrar en el menú principal.</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>
No se puede conectar al ordenador	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Compruebe las conexiones con el cable entre el reloj y el ordenador y revise en el manual el apartado de conexiones.</li><li>2. Deslice el interruptor a la posición OFF durante 30 segundos. Vuelva a llevar el interruptor a la posición de apagado y conecte el reloj al ordenador.</li></ol>

No se pueden ver los vídeos y fotos descargados	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> . <b>KidiZoom® Smartwatch DX4</b> solo es compatible con los siguientes formatos: Fotos en JPG y vídeos en AVI (Motion JPEG) que hayan sido realizados por <b>KidiZoom® Smartwatch DX4</b>
No puede reconocerse el código QR	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los relojes DX4 solo pueden reconocer códigos generados por relojes DX4.</li> <li>Los códigos DX4 solo pueden ser reconocidos por los relojes DX4 en Escáner Mágico, no en el modo de cámara ni por cualquier otro dispositivo.</li> </ul>

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.

Información acerca del diseño ecológico	(EU) 2023/826 modificación del Reglamento (EC) N° 1275/2008
Fabricante	VTECH
Categoría de producto	Juguete
Modelo	5752
Consumo de energía en modo ahorro de energía	0,6 W
Tiempo de espera para cambiar a modo ahorro de energía	1 minuto
Información del adaptador	Adaptador AC/DC 5V/1A conforme a la normativa ERP



VTech Electronics Europe

Atención al Consumidor: [informacion@vtecheu.com](mailto:informacion@vtecheu.com)

Tel: 91 312 07 70 (solo para España)

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

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

***www.vtech.es***

