

*Talking  
Children's  
Dictionary*

Manual del usuario

# Contrato de licencia

---

ANTES DE USAR EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA. AL HACER USO DE DICHO MATERIAL, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PODRÁ DEVOLVER ESTE PAQUETE, CON EL RECIBO DE COMPRA, AL ESTABLECIMIENTO DONDE ADQUIRIÓ EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, Y SE LE REINTEGRARÁ EL PRECIO DE COMPRA. Por MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA se entiende el producto y la documentación de software que se incluye en este paquete. Por FRANKLIN se entiende Franklin Electronic Publishers, Inc.

## **LICENCIA DE USO LIMITADO**

Todos los derechos del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA permanecen en propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para usar este MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA. Se prohíbe hacer copias del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA o de la información almacenada en el mismo, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia contravendría las leyes de derechos de autor vigentes. Se prohíbe asimismo modificar, adaptar, desarmar, descompilar, traducir, crear obras derivadas, y analizar el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA con el fin de encontrar secretos de fabricación,. Se prohíbe exportar o reexportar, directa o indirectamente, el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. El MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual usted acuerda tomar medidas de protección contra su divulgación o uso no autorizados. Esta licencia permanecerá en vigor hasta que se le ponga fin. Esta licencia terminará inmediatamente, y sin notificación por parte de FRANKLIN, si usted no cumple alguna de las disposiciones de la misma.

# Guía de teclas

---

abc

Alterna entre palabras escritas en letra de imprenta y cursiva.

RHYME

Muestra una lista de palabras que riman con tu palabra.

GAMES

Muestra el menú de juegos.

LIST

Muestra el menú Lista, te permite entrar tu nombre o ver una demostración.

HELP

Muestra mensajes de ayuda.

SPEAK

Pronuncia las palabras en voz alta.

ON  
OFF

Apaga y enciende tu diccionario.

?

Escribe un ? para representar una letra desconocida de una palabra o muestra Confusables®. Con **SHIFT**, escribe una \* para representar cero, una o mas letras desconocidas en una palabra.

SHIFT

Cambia las teclas para escribir mayúsculas.

BACK

Borra una letra, retrocede un espacio o detiene el destaque.

ENTER

Entra palabras, comienza un destaque o selecciona renglones.

CLEAR

Borra lo que entraste.

▲

Mueve hacia arriba u oscurece la pantalla donde aparece *Enter a word*.

▼

Mueve hacia abajo o aclara la pantalla donde aparece *Enter a word*.

◀

Mueve hacia la izquierda o borra las letras escritas.

▶

Mueve hacia la derecha o introduce un espacio.

# Comencemos

---

Antes de empezar, deberías instalar pilas nuevas y ajustar el contraste de la pantalla. **Nota:** Cambia las pilas cuando el contraste de la pantalla sea demasiado bajo incluso después de ajustarlo. Al cambiar las pilas, la información almacenada se elimina.

1. **Quita la tapa del compartimiento de pilas que está en la parte de atrás de la unidad.**
2. **Instala 4 pilas AAA.**
3. **Oprime ON/OFF.**

La primera vez que enciendas tu diccionario, se te pedirá que entres tu nombre.

4. **Escribe tu nombre o apodo como te gustaría que apareciera en este diccionario. O bien, oprime ENTER si no quieres que tu nombre aparezca en este diccionario.**

Para introducir un espacio, oprime ►. La primera letra de cada palabra que escribas aparecerá automáticamente en mayúscula en este diccionario.

5. **Oprime ENTER.**
6. **Oprime ▲ o ▼ repetidamente para aclarar u oscurecer la pantalla.**

**Nota:** Puedes aclarar u oscurecer la pantalla sólo cuando aparece la pantalla *Enter a word*.

**GUARDAR PARA FUTURA REFERENCIA** Utiliza sólo pilas del mismo tipo o equivalentes, insertadas con la polaridad correcta, tal y cómo se recomienda en este manual. Una vez agotadas, debes cambiar las pilas. No mezcles las pilas viejas con las nuevas o con pilas de distinto tipo. Además, no se deben cortocircuitar los bornes de alimentación.

## Comencemos

---

### ✓ Para ver una demostración

Para ver una breve demostración, oprime primero **LIST** y después oprime ▼ hasta que vea See Me Work. A continuación, oprime **ENTER** para ver la demostración. Para detener la demostración, oprime **CLEAR**.

### ✓ Para cambiar de nombre

Puedes ingresar tu nombre o apodo para que aparezca cuando enciendas el Mago de la Tarea o cuando ganes un juego. Para ingresar o cambiar tu nombre, oprime primero **LIST** y después oprime ▼ hasta que veas Enter Your Name. A continuación, oprime **ENTER** y usa la tecla **BACK** para borrar las letras. Teclea tu nombre o apodo como quiera que aparezca y oprime nuevamente **ENTER**.

### ✓ La ayuda siempre está a la mano

Para ver un mensaje de ayuda casi en cualquier pantalla, oprime **HELP**. Para escuchar el mensaje de ayuda, oprime **SPEAK**. Para parar el discurso, oprime **BACK**. Para regresar adonde estabas, oprime **BACK**.

### ✓ El apagado automático

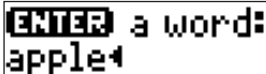
Si olvidas apagarlo, tu diccionario se apagará automáticamente en dos minutos más o menos.

# Para buscar palabras

---

Con tu diccionario, es fácil encontrar las definiciones de palabras. Vamos a aprender cómo se hace.

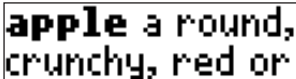
1. **Oprime CLEAR.**
2. **Escribe una palabra. Por ejemplo, escribe *apple*.**



**ENTER** a word:  
apple

Para borrar letras, usa **BACK**. Para introducir un espacio usa **▶**. Para escribir una letra mayúscula, mantén oprimida la tecla **SHIFT** mientras escribes la letra.

3. **Oprime ENTER para encontrar su definición.**



apple a round,  
crunchy, red or

4. **Press ▼ to read more of the definition.**
5. **Para escuchar la definición, oprime SPEAK. Para parar el discurso, oprime BACK.**  
Para más información, lee “Para escuchar palabras”.
6. **Oprime CLEAR cuando hayas terminado.**

## ✓ Sigue las flechas

Las flechas que se encienden a la derecha de la pantalla te indican cuáles teclas de flechas puedes usar para ver más.

## Para buscar rimas

---

Puedes buscar rimas con el diccionario. Las rimas son palabras que suenan igual. Puedes comprobar palabras que riman con: una palabra que escribes en la pantalla *Enter a word*; una palabra que buscaste; la palabra destacada en una definición o en una lista; una palabra de un juego; una palabra escrita en letra de imprenta o en cursiva.

Prueba este ejemplo:

1. Oprime **CLEAR**.
2. Escribe *wild*.
3. Oprime **RHYME**.



dialed

4. Press ▼ or ▲ para desplazarte por la lista de palabras que riman con tu palabra.



smiled

5. Oprime **CLEAR** cuando hayas terminado.

### ✓ Pronunciaciones múltiples

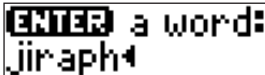
Algunas palabras tienen más de una pronunciación. *Lead*, por ejemplo, puede rimar con *bed* o *weed*. Hay listas de rimas diferentes para cada pronunciación.

# Para corregir errores de ortografía

---

Si escribes mal una palabra, este diccionario te presenta automáticamente una lista de correcciones.

1. Oprime **CLEAR**.
2. Escribe una palabra mal escrita. Por ejemplo, escribe *jiraph*.



ENTER a word:  
jiraph

3. Oprime **ENTER**.  
Usa ▼ para destacar una corrección, si es necesario.



giraffe  
Geiger

4. Oprime **SPEAK** para escuchar la palabra. Oprime **RHYME** para ver una lista de palabras que rimen con la palabra. Para destacar otra corrección, oprime ▼.
5. Oprime **ENTER** para ver su definición.



giraffe a  
spotted animal

6. Para regresar a las correcciones de ortografía, oprime **BACK**.
7. Oprime **CLEAR** cuando hayas terminado.



## Para saltar a una palabra

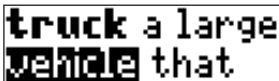
---

Si no conoces el significado de una palabra que ves en una definición, simplemente destaca la palabra y después salta a su definición.

1. Oprime **CLEAR**.
2. Escribe una palabra. Por ejemplo, escribe *truck*.
3. Oprime **ENTER**.
4. Oprime **ENTER** de nuevo para encender un destaque.

Para apagar un destaque, oprime **BACK**.

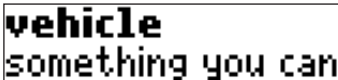
5. Usa las teclas de flechas para destacar una palabra. Por ejemplo, destaca *vehicle*.



truck a large  
vehicle that

Oprime **RHyme** para ver una lista de palabras que rimen con la palabra.

6. Oprime **ENTER** para saltar a la definición de la palabra destacada.



vehicle  
something you can

7. Oprime **SPEAK** para escuchar la definición. Luego oprime **BACK** para parar el discurso.
8. Para retroceder, oprime **BACK**.
9. Oprime **CLEAR** cuando hayas terminado.

# Para buscar letras en palabras

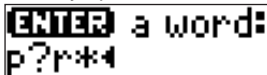
---

Si no sabes cómo deletrear una palabra, teclea un signo de interrogación (?) en la posición de cada letra sobre la que tengas duda. Para buscar prefijos, sufijos y otras partes de palabras, escriba un asterisco (\*) en una palabra. Cada asterisco representa una serie de letras. Puedes escribir más de un signo de interrogación o un asterisco en una palabra. También puedes usar ? y \* como ayuda para resolver crucigramas y otros juegos de palabras. Prueba este ejemplo.

1. Oprime **CLEAR**.

2. Escribe una palabra con ? y \*. Por ejemplo, escribe *p?r\**.

Para escribir un asterisco, mantenga oprimida **SHIFT** y oprima **?**.



ENTER a word:  
p?r\*

3. Oprime **ENTER**.



par  
parachute

4. Use ▼ to highlight a word.

5. Oprime **ENTER** para ver la definición de la palabra destacada.

Oprime **RHYME** para ver una lista de palabras que rimen con la palabra.

6. Para retroceder, oprime **BACK**.

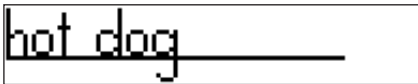
7. Oprime **CLEAR** cuando hayas terminado.

# Para escribir letras y palabras

---

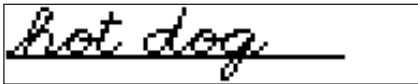
Este diccionario puede escribir letras y palabras en letra tanto imprenta manuscrita como de cursiva.

1. Oprime **CLEAR**.
2. Escribe o ingrese una o más palabras.  
Por ejemplo, teclee o ingrese *hot dog*.  
Para introducir un espacio, oprime ►.
3. Oprime **ABC** para ver tu(s) palabra(s) en la pantalla escrita(s) en letra de imprenta.



Para ver la(s) palabra(s) escrita(s) de nuevo, oprime **ENTER**. Si la palabra es muy larga y no cabe en la pantalla, usa ► para verla.

4. Oprime **ABC** otra vez para ver tu(s) palabra(s) en la pantalla escrita(s) en letra cursiva.



✓ Para cambiar la velocidad de la escritura

Para cambiar la velocidad de la escritura, oprime **LIST**, seguido de ▼, hasta que veas *Handwriting Speed*, y después oprime ◀ o ▶.

## Para ver confusables®

---

Confusables son palabras que se escriben parecidas o palabras que las personas confunden a menudo. Cuando veas un signo de interrogación que se enciende intermitentemente a la derecha de una palabra, esa palabra tiene confusables.

1. **Oprime CLEAR.**

2. **Escribe *rain* y después oprime ENTER.**

Mira el signo de interrogación que se enciende y apaga.

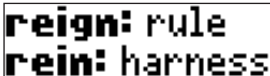
3. **Oprime ?.**



**rain:**  
precipitation

Al lado de cada confusables aparece una palabra que explica su significado.

4. **Usa ▼ para ver más confusables, si los hubiese.**



**reign: rule**  
**rein: harness**

5. **Para saltar a la definición de una palabra, destácala y oprime ENTER.**

Para aprender cómo se destaca una palabra, lee la sección “Para saltar a una palabra”.

Oprime **RHYME** para ver una lista de palabras que rimen con la palabra.

6. **Para retroceder, oprime BACK.**

7. **Oprime CLEAR cuando hayas terminado.**

## Para almacenar palabras para estudiar

---

Puedes salvar hasta 80 palabras en una lista propia para estudiarlas y repasarlas. Puedes añadir palabras no encontradas en este diccionario, pero ocuparán más espacio en tu lista.

### Para añadir una palabra a tu lista

1. Oprime **CLEAR**.
2. Oprime **LIST**.
3. Oprime ▼ o ▲ hasta que veas *Add a Word* y después oprime **ENTER**.
4. Escribe una palabra y oprime **ENTER**.

Si la palabra no se encuentra en este diccionario, oprime ▼ o ▲ para ver las opciones y después oprime **ENTER** para seleccionar una.

- or -

1. Oprime **CLEAR**.
2. Escribe una palabra y después oprime **LIST**.  
También puedes teclear una palabra, oprime **ENTER** para ver la definición y luego oprime **LIST**. **Nota:** También puedes añadir palabras destacadas en definiciones, listas de corrección ortográfica o listas de Confusables®. Para aprender a destacar una palabra en una definición, ver "Para saltar a una palabra" en la página 8.
3. Oprime **LIST**.
4. Oprime **ENTER** para añadir la palabra.

## Para almacenar palabras para estudiar

---

### Para ver sus palabras

1. Oprime LIST.
2. Usa ▼ o ▲ hasta que veas *See Your Words* y después oprime ENTER.
3. Usa ▼ o ▲ para resaltar una palabra.
4. Oprime SPEAK para escuchar una palabra, oprime ENTER para ver tu definición, oprime ABC para verla escrita, RHYME para ver una lista de palabras que rimen con esta palabra, u oprime ? para ver las palabras que se confunden fácilmente, si hay alguna.

### Para borrar una palabra

1. Oprime LIST.
2. Usa ▼ o ▲ hasta que veas *Erase a Word* y después oprime ENTER.
3. Usa ▼ o ▲ para resaltar una palabra.
4. Oprime ENTER para borrar la palabra resaltada, u oprime BACK para cancelar la operación.

### Para borrar toda la lista

1. Oprime LIST.
2. Usa ▼ o ▲ hasta que veas *Erase List* y después oprime ENTER.
3. Oprime Y para borrar tu lista, u oprime N para cancelar la operación.

# Para escuchar palabras

---

Este diccionario puede decir las palabras que aparecen en casi cualquier pantalla: en definiciones, ejemplos de escritura, listas de corrección ortográfica, tu lista de palabras, palabras que se confunden fácilmente, menús, indicaciones, y hasta en mensajes de ayuda. Oprime la tecla **SPEAK** siempre que quieras escuchar palabras.

Para ajustar el volumen, usa el control de volumen que está en el costado del diccionario. Si lo deseas, puede conectar los audífonos en el receptáculo correspondiente localizado del otro lado, para que sólo tú escuches.

Prueba con este ejemplo.

1. **Oprime CLEAR.**
2. **Escribe *elephant* y después oprime SPEAK para escuchar la palabra.**
3. **Oprime ENTER seguido de SPEAK para escuchar su definición.**

Al final de cada definición escucharás un tono. Para interrumpir la definición antes de que termine, oprime **BACK**.

4. **Oprime ENTER y después usa las teclas de flechas para resaltar alguna palabra de la definición.**
5. **Oprime SPEAK para escuchar la palabra resaltada.**

## Para escuchar palabras

---

6. Oprime **ABC** para ver la palabra resaltada escrita.
7. Oprime **SPEAK** para escuchar la palabra escrita.
8. Oprime **CLEAR** cuando haya terminado.

### ✓ Para Encender o Apagar el sonido

Para encender y apagar el sonido, oprime **LIST**, seguido de ▼, hasta que veas *Sound*, y después oprime ◀ o ▶.

### ✓ Para escuchar los Menús

Si el sonido está encendido, puedes oprimir **SPEAK** para escuchar las partidas del menú de listas. Para probar esto, simplemente oprime **LIST** o **GAMES** a seguido de **SPEAK**.

### ✓ Para Encender o Apagar el sonido del teclado

El sonido del teclado repite en alto la letra o el nombre de la tecla que oprimes. Para activar o desactivar esta función, oprime **LIST**, oprime ▼ hasta que veas *Keyboard Sound* y luego oprime ◀ o ▶.

La unidad puede cambiar de modo de funcionamiento debido a descargas electrostáticas. Puede restaurarse el funcionamiento normal de la unidad presionando la tecla de restauración **ON/OFF**, o sacando y colocando de nuevo las pilas.



# Configuraciones de los juegos

---

Con tu diccionario, puedes jugar seis divertidos juegos de palabras. Puedes seleccionar el Nivel de Destreza (*Easy* o *Hard*) para jugar y las Palabras de Juego (*All* o *Your List*) que vas a usar.

## 1. Oprime **GAMES**.

2. Para cambiar el nivel de destreza, usa ▼ o ▲ para ver *Skill Level* y después usa ◀ o ▶ para cambiar las configuraciones.

La marca indica la configuración que tienes puesta.

3. Para cambiar las palabras de juego, usa ▼ o ▲ para ver *Game Words* y después usa ◀ o ▶ para cambiar las configuraciones.

## ✓ Explicación de los niveles de destreza

Los niveles de destreza cambian el número de adivinanzas en *Hangman*, la dificultad del contrincante de la computadora de *Tic Tac Toe* y el número de letras en *Jumble*, *Flashcards* y *Guess That Word*. El *Tic-Tac-Toe* con dos jugadores no es afectado por el nivel de destreza.

## ✓ Explicación de las palabras de juego

Si seleccionas jugar con *All* (Todas), las palabras de juego serán seleccionadas al azar del diccionario. Si seleccionas *Your List* (Tu Lista), las palabras de juego serán seleccionadas de las palabras de tu Lista. Las palabras en tu Lista que contienen letras mayúsculas, puntuación, espacios en blanco, o que son demasiado largas no aparecerán como palabras de juego.

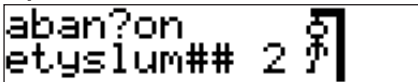
# Cómo se juegan los juegos

---

## Para jugar Hangman (el ahorcado)

*Hangman* te reta a adivinar, letra por letra, una palabra misteriosa indicada con ?.

1. Oprime **GAMES**, si es necesario.
2. Usa ▼ o ▲ para ver *Hangman* y después oprime **ENTER**.
3. Escribe letras que tú crees que están en la palabra.



4. Para darte por vencido y revelar la palabra, oprime ?.
5. Para buscar la definición de la palabra, oprime **ENTER**.  
Para regresar al juego, oprime **BACK**.
6. Oprime ► para jugar una nueva ronda.

## Para jugar Jumble (letras mezcladas)

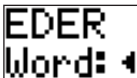
El juego *Jumble* mezcla las letras de una palabra misteriosa y tú tienes que ordenar todas las letras para formar una palabra. **Nota:** Cuando juegas a *Jumble* usando *Your List*, sólo las palabras que es tán en la lista de palabras de este diccionario aparecerán como palabras de juego.

1. Oprime **GAMES**, si es necesario.
2. Usa ▼ o ▲ para ver *Jumble* y después oprime **ENTER**.

## Cómo se juegan los juegos

---

3. Para mezclar las letras, oprime ENTER.



EDER  
Word: ◀

4. Escribe tu adivinanza y oprime ENTER.
5. Para darte por vencido y revelar la palabra, oprime ?.
6. Para buscar la definición de la palabra, oprime ENTER.

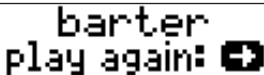
Para regresar al juego, oprime **BACK**.

7. Oprime ► para jugar una nueva ronda.

### Para jugar Flashcards (relámpagos)

El juego *Flashcards* presenta rápidamente palabras para que tú las deletrees o las digas.

1. Oprime **GAMES**, si es necesario.
2. Usa ▼ o ▲ para ver *Flashcards* y después oprime ENTER.



barter  
play again: +

3. Oprime **SPEAK** para escuchar la palabra.
4. Para ver la definición de la palabra, oprime ENTER.  
Para regresar al juego, oprime **BACK**.
5. Oprime ► para jugar una nueva ronda.

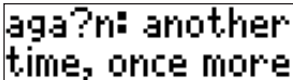
## Cómo se juegan los juegos

---

### Para jugar **Guess That Word** (adivina esa palabra)

En el juego *Guess That Word*, tienes que escribir las letras que faltan en la palabra misteriosa.

1. Oprime **GAMES**, si es necesario.
2. Usa ▼ o ▲ para ver *Guess that Word* y después oprime **ENTER**.



aga?n: another  
time, once more

Para leer la definición de la palabra misteriosa, oprime ▼, si es necesario.

3. Usa ► o ◀ para seleccionar una letra que falta y escribe la letra que tú crees que va allí.
4. Sigue escribiendo letras hasta completar la palabra, u oprime ? para darte por vencido y revelar la palabra.
5. Oprime ► para jugar una nueva ronda.

#### ✓ Para ver tu anotación

Tu anotación aparece después de cada ronda de la mayoría de los juegos hasta que cambies de juego o salgas del juego.

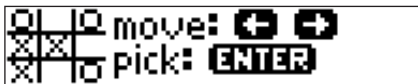
## Cómo se juegan los juegos

---

### Para jugar Tic-Tac-Toe

En el *Tic-Tac-Toe*, tu reto es poner tres X en una hilera antes de que tu contrincante de la computadora ponga tres O en una hilera.

1. Oprime **GAMES**, si es necesario.
2. Usa **▼** o **▲** para ver *Tic-Tac-Toe* y después oprime **ENTER**.
3. Usa las teclas de flechas para mover tu X a la posición que quieres y oprime **ENTER**.  
La computadora pondrá su O.



4. Sigue jugando hasta que uno de los dos gane o la ronda termine en un empate.
5. Oprime **►** para jugar una nueva ronda.

### ✓ Para jugar Tic-Tac-Toe con 2 jugadores

El *Tic-Tac-Toe* con 2 jugadores es igual que el *Tic-Tac-Toe* regular, excepto que tú juegas con un amigo y no contra la computadora. Un jugador juega con X y el otro con O.

# Aviso de la FCC

---

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). La operación del aparato es sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) Este aparato no debe de causar interferencias dañinas, y (2) Este aparato debe de aceptar cualquier interferencia recibida, incluso la interferencia que cause operación no deseada.

**Aviso:** Cambios o modificaciones al aparato que no sean aprobados explícitamente por los responsables por el acuerdo puede nulificar la autoridad del usuario para operar el equipo.

**NOTA:** Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites aplicables a dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en alemán). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa observando las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe una garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo de hecho causa interferencia en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le recomienda al usuario que trate de eliminar la interferencia tomando una o más de las siguientes medidas:

- Ubique o coloque la antena receptora en otra posición.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente alimentada por un circuito diferente al que alimenta al receptor.
- Consulte a su distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.

**NOTA:** Esta unidad fue probada con cables blindados a todos los dispositivos periféricos. Es obligatorio usar cables blindados con esta unidad para asegurar conformidad.

**NOTA:** El fabricante no es responsable de ninguna interferencia a radio o televisión ocasionada por modificaciones no autorizadas a este equipo. Dichas modificaciones pueden anular la autorización al usuario para el uso de este equipo.

# Garantía limitada (EE.UU. solamente)

---

## **GARANTÍA LIMITADA, RENUNCIA DE GARANTÍAS Y RECURSOS LEGALES LIMITADOS**

**(A) GARANTÍA LIMITADA:** FRANKLIN GARANTIZA AL USUARIO FINAL ORIGINAL QUE POR UN PERIODO DE UN (1) AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL SEGUN CONSTE EN UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA, SU PRODUCTO FRANKLIN ESTARÁ EXENTO DE DEFECTOS DE MATERIALES Y MANO DE OBRA. ESTA GARANTÍA LIMITADA NO INCLUYE EL DAÑO POR CAUSAS DE FUERZA MAYOR, ACCIDENTE, USO INDEBIDO, ABUSO, NEGLIGENCIA, MODIFICACIÓN, ENTORNO INAPROPIADO O MANTENIMIENTO DEFICIENTE. LA ÚNICA OBLIGACIÓN Y RESPONSABILIDAD DE FRANKLIN Y SU RECURSO LEGAL EXCLUSIVO EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA LIMITADA, CONSISTIRÁ EN REPARAR O REEMPLAZAR POR UNA SEMEJANTE O EQUIVALENTE LA PORCIÓN DEFECTUOSA DEL PRODUCTO, A DISCRECIÓN DE FRANKLIN SI SE DETERMINA QUE EL PRODUCTO ESTABA DEFECTUOSO Y QUE DICHOS DEFECTOS SURGIERON DENTRO DEL PLAZO DE VIGENCIA DE LA GARANTÍA LIMITADA. ESTE RECURSO LEGAL ES EL ÚNICO RECURSO A SU DISPOSICIÓN POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA LE BRINDA CIERTOS DERECHOS; USTED TAMBIÉN PODRÍA TENER OTROS DERECHOS QUE PUEDEN VARIAR DE JURISDICCIÓN A JURISDICCIÓN.

**(B) RENUNCIA DE LAS GARANTÍAS Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD.** EXCEPTO POR LAS GARANTÍAS LIMITADAS EXPRESAMENTE Y DEFINIDAS EN EL PÁRRAFO ANTERIOR, ESTA UNIDAD FRANKLIN SE SUMINISTRA "TAL COMO ESTÁ", SIN NINGUNA OTRA GARANTÍA NI CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS DE CALIDAD COMERCIALIZABLE, COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR NI A AQUELLAS QUE RESULTEN DE LA APLICACIÓN DE LEYES, ESTATUTOS, USO COMERCIAL, O CURSO DE GESTIÓN. ESTA GARANTÍA ES APLICABLE SOLAMENTE A LOS PRODUCTOS FABRICADOS POR FRANKLIN Y NO INCLUYE LAS PILAS, LA CORROSIÓN DE LOS CONTACTOS DE LAS PILAS O CUALQUIER OTRO DAÑO CAUSADO POR LAS PILAS. NI FRANKLIN NI NUESTROS DISTRIBUIDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ALGUNA PARA CON USTED U OTRA PERSONA O ENTIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES O CONSECUENTES DE NINGUN TIPO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A LA PÉRDIDA DE INGRESOS O LUCRO CESANTE, PÉRDIDA O DAÑOS DE DATOS U OTRO TIPO DE PÉRDIDA COMERCIAL O ECONÓMICA, INCLUSO SI SE NOS HUBIERA ADVERTIDO ACERCA DE DICHOS DAÑOS, O SI HUBIERAN SIDO DE ALGUNA MANERA PREVISIBLES. TAMPOCO SEREMOS RESPONSABLES POR RECLAMACIONES DE TERCEROS. NUESTRA RESPONSABILIDAD MÁXIMA ADICIONAL PARA CON USTED, Y LA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES Y PROVEEDORES, NO DEBERÁ EXCEDER LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ POR EL PRODUCTO FRANKLIN, SEGUN SU COMPROBANTE DE COMPRA. USTED RECONOCE QUE ÉSTA ES UNA ASIGNACIÓN RAZONABLE DEL RIESGO. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, LA LIMITACIÓN EXPRESADA ANTERIORMENTE PODRÍA NO SER APLICABLE A USTED. SI LAS LEYES DE LA JURISDICCIÓN PERTINENTE NO PERMITEN LA RENUNCIA COMPLETA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, ENTONCES LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS Y CONDICIONES IMPLÍCITAS ESTARÁN LIMITADAS A LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA EXPRESADA EN EL PRESENTE DOCUMENTO.

**(C) GARANTÍA DE SERVICIO:** AL DESCUBRIR UN DEFECTO, USTED DEBE LLAMAR A LA OFICINA DE SERVICIO AL CLIENTE DE FRANKLIN, AL 1-800-266-5626, PARA SOLICITAR UN NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") ANTES DE DEVOLVER EL PRODUCTO (CON GASTOS DE ENVÍO PREPAGOS) A:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.  
ATTN: SERVICE DEPARTMENT  
ONE FRANKLIN PLAZA  
BURLINGTON, NJ 08016-4907

SI USTED DEVUELVE UN PRODUCTO FRANKLIN, POR FAVOR INCLUYA UNA NOTA CON EL RMA, INCLUYENDO SU NOMBRE, DIRECCIÓN, NÚMERO TELEFÓNICO, UNA BREVE DESCRIPCIÓN DEL DEFECTO Y UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA COMO COMPROBANTE DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL. ADEMÁS ES NECESARIO ANOTAR EL NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") EN UNA PARTE VISIBLE DEL EMBALAJE AL DEVOLVER EL PRODUCTO. EN CASO CONTRARIO PODRÍA OCURRIR UNA PROLONGADA DEMORA EN EL TIEMPO DE PROCESAMIENTO DE SU DEVOLUCIÓN. RECOMENDAMOS FIRMEMENTE EL USO DE UN SERVICIO RASTREABLE DE ENTREGA A FRANKLIN PARA SU DEVOLUCIÓN.

# Especificaciones

---

**Modelo:** KID-1240 *Talking Children's Dictionary*

- **Dimensiones:** 2.4 x 10 x 15.7 cm
- **Peso:** 7 oz
- **Pilas:** 4 AAA de 1.5 Vcc
- **Tamaño de pantalla:** 17 x 79 pixeles continuos

## **Limpieza, almacenamiento, problemas**

Para limpiar el corrector ortográfico, humedece un paño con un limpia cristales no abrasivo y limpia la superficie. No pulverices líquidos directamente sobre el corrector ortográfico. No utilices o guardes este diccionario en calor extremo o prolongado, frío, humedad u otras condiciones adversas. Si tienes un problema con la unidad, consulta la garantía limitada. Para contactar con el servicio de ventas y de atención al cliente, llama al 1-800-266-5626.

## **Copyrights, Patentes y marcas registradas**

© 1997-2004 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 USA. Todos los derechos reservados.

La FCC verificó que cumple la norma FCC

PARA USO DOMÉSTICO O EN OFICINAS Y DESPACHOS.

L&H Quality Speech. Todos los derechos reservados.

Patentes EE.UU.: 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,396,606.

ISBN 1-59074-281-8



## **Garantía limitada (fuera de EE.UU., CE y Suiza)**

Franklin garantiza este producto, excluidas las pilas y la pantalla de cristal líquido, por un plazo de un año a partir de su fecha de compra. Se reparará o sustituirá con un producto equivalente (según lo decida Franklin), de modo gratuito, en caso de defectos de fabricación o materiales.

Los productos adquiridos fuera de EE.UU., la Comunidad Europea y Suiza que se devuelvan bajo garantía, deberán devolverse al vendedor original, adjuntándose el comprobante de venta y una explicación del defecto. Se cobrarán todas las reparaciones, a menos que envíe un comprobante de compra válido.

Esta garantía excluye explícitamente los defectos por uso indebido, daño accidental o deterioro por uso. Los derechos legales del consumidor no se ven afectados por esta garantía.

Rev A