

# Grabadora de sonidos de Windows

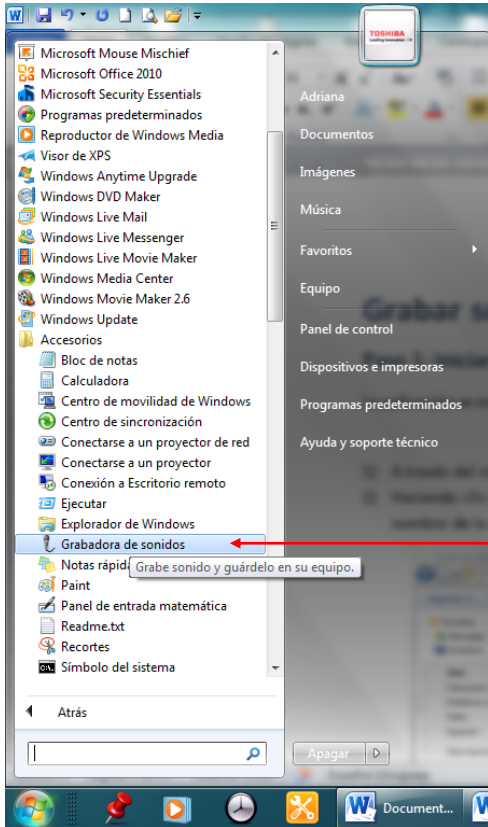
**La Grabadora de sonidos** integrada en Windows, permite grabar sonidos para escucharlos en forma posterior como archivos de audio o para utilizar como recurso en otras aplicaciones.



Acceso a página oficial de la aplicación

# Grabar archivo de audio

## Paso 1: Iniciar la aplicación



Para iniciar la aplicación, hacemos clic en el botón **Inicio**, desplegamos **Todos los programas** y en la carpeta **Accesorios** hacemos clic en **Grabadora de sonidos**, como se muestra en la imagen a nuestra izquierda.

La aplicación muestra el entorno como visualiza en la imagen siguiente:



Entorno de la aplicación

Haga clic aquí para iniciar la aplicación

## Paso 2: Iniciar la grabación

Para utilizar esta aplicación debemos contar con un micrófono. La mayoría de los dispositivos móviles cuentan con un micrófono incorporado, si no lo tuviéramos en este dispositivo o si estamos utilizando una PC de escritorio deberemos utilizar un micrófono externo.

Micrófono incorporado



Micrófonos externos



Para iniciar la grabación presionamos el botón **Iniciar grabación**.

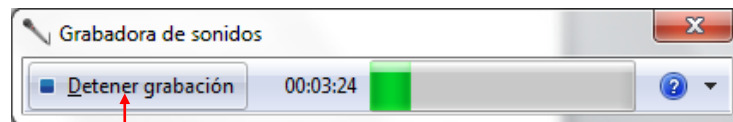


Haga clic aquí para  
iniciar la grabación

Luego de iniciada comenzamos a hablar al micrófono.

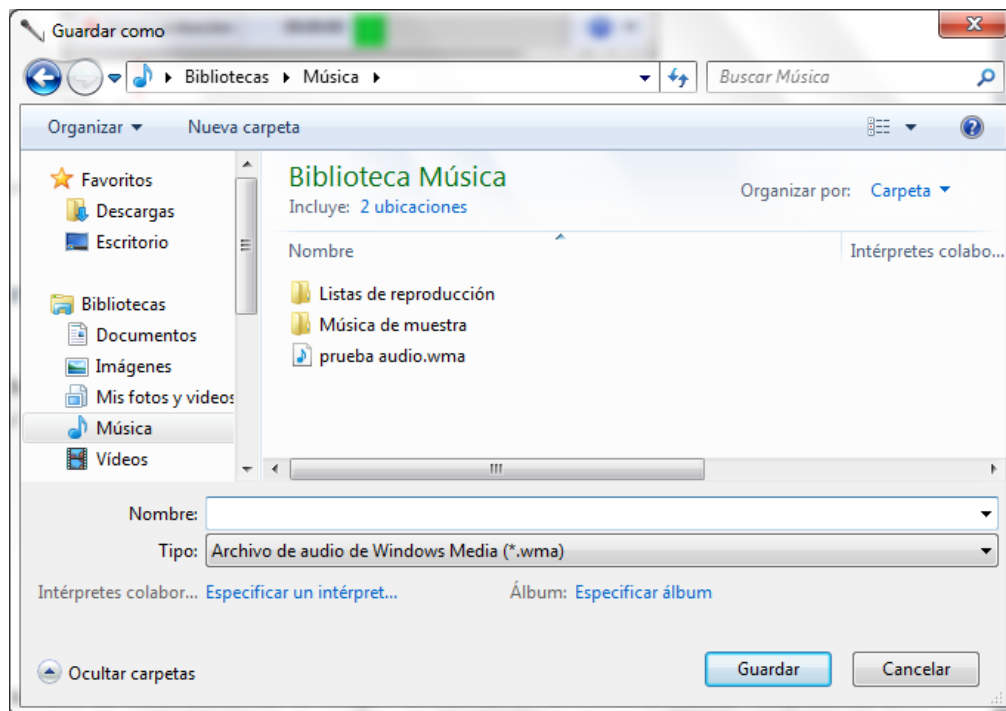
### Paso 3: Detener y guardar la grabación

Al comenzar la grabación veremos que el botón **Iniciar grabación** cambió a **Detener grabación**. De este modo para luego de haber finalizado la grabación hacemos clic en dicho botón.



Haga clic aquí para  
detener la grabación

Al presionar el botón **Detener grabación** se muestra automáticamente el cuadro de diálogo **Guardar como** para que guardemos nuestro archivo de audio.



En este cuadro de diálogo indicamos la ubicación y nombre del archivo y presionamos por último botón **Guardar**.



Los archivos generados en esta aplicación se guardarán con formato **.wma**

## Reproducir archivo audio

Para reproducir el archivo de audio, localizamos el archivo en el Explorador de Windows y hacemos doble clic sobre el mismo para ejecutarlo.

