



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
MADRID

# TUTORIAL DE USO DE LA APLICACIÓN ANKI

Juan Enrique Almansa Durio<sup>1</sup>  
Asma Attar Altarazi<sup>1</sup>  
María del Pilar Álvarez Vázquez<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Facultad de Odontología, UCM

<sup>2</sup>Facultad de Medicina, UCM

Asma Attar Altarazi y Juan Enrique Almansa Durio son estudiantes del grado en Odontología de la UCM y forman parte del equipo del proyecto Innova-Docencia nº 84 del curso 2024/25 (PID2024-nº84) dirigido por la profesora María del Pilar Álvarez Vázquez. Dentro del proyecto han aprendido a manejar Anki y han creado una baraja digital con tarjetas o “flashcards” para el estudio de los tejidos humanos. En este documento explican los pasos seguidos para la formación de la baraja y la creación de las tarjetas, siempre partiendo de una imagen histológica que previamente habían buscado en fuentes académicas o científicas en abierto.

Anki es un programa gratuito muy utilizado por estudiantes de medicina en cursos clínicos. Este tutorial pretende animar a estudiantes preclínicos y de otras titulaciones a conocer Anki y a aprender a usarlo como herramienta de aprendizaje pues es válido para cualquier materia en la que la memoria sea un factor importante. Anki permite al estudiante controlar su propio proceso de aprendizaje ya que, al jugar con las tarjetas, el algoritmo del sistema muestra más frecuentemente aquellas tarjetas que el propio usuario consideró difíciles. Ciertamente crear tarjetas requiere tiempo, pero el tiempo dedicado será una buena inversión de cara a un aprendizaje duradero.

Este tutorial describe el procedimiento seguido empleando un ordenador con sistema operativo Windows, pero existen versiones de Anki para ordenadores con Mac y Linus, y para móviles tanto iPhone como Android. Ha sido creado en el curso 2024/25. Es importante tener presente que el programa se va actualizando por lo que es posible que ciertas funcionalidades se implementen en el futuro.

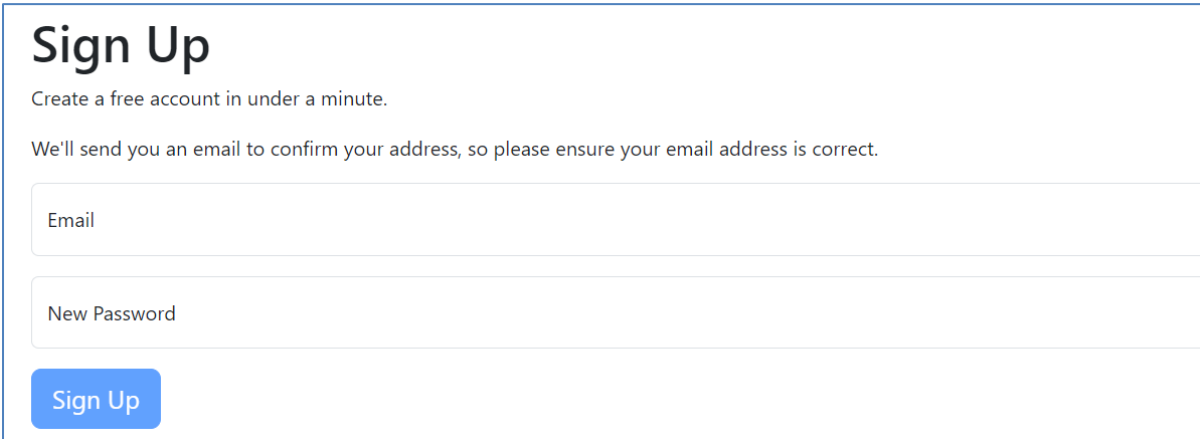
## ÍNDICE

<u>Paso 1: Crear una cuenta en Anki.....</u>	<u>3</u>
<u>Paso 2: Descargar la aplicación.....</u>	<u>4</u>
<u>Paso 3: Familiarizarnos con la aplicación.....</u>	<u>6</u>
<u>3.1: Pestaña Mazos.....</u>	<u>6</u>
<u>3.2: Pestaña Añadir.....</u>	<u>7</u>
<u>3.3: Pestaña Explorar.....</u>	<u>8</u>
<u>3.4: Pestaña Estadísticas.....</u>	<u>8</u>
<u>3.5: Pestaña Sincronizar.....</u>	<u>9</u>
<u>Paso 4: Creación de las tarjetas.....</u>	<u>10</u>
<u>Paso 5: Comenzar a estudiar.....</u>	<u>14</u>

## PASO 1: CREAR UNA CUENTA EN ANKI

Para comenzar lo primero que debemos hacer es crear una cuenta en la plataforma AnkiWeb, para así poder iniciar sesión en la aplicación cuando posteriormente la descarguemos y más adelante poder tener acceso a nuestra cuenta desde cualquier dispositivo. Debemos entrar en el siguiente enlace: <https://ankiweb.net/about>

Una vez dentro pulsaremos el botón *Sign Up* para registrarnos y nos llevará a una pestaña donde podremos introducir nuestros datos para crear la cuenta (Fig. 1).



The image shows a web form titled "Sign Up". Below the title, it says "Create a free account in under a minute." and "We'll send you an email to confirm your address, so please ensure your email address is correct." There are two input fields: "Email" and "New Password". At the bottom left of the form is a blue button labeled "Sign Up".

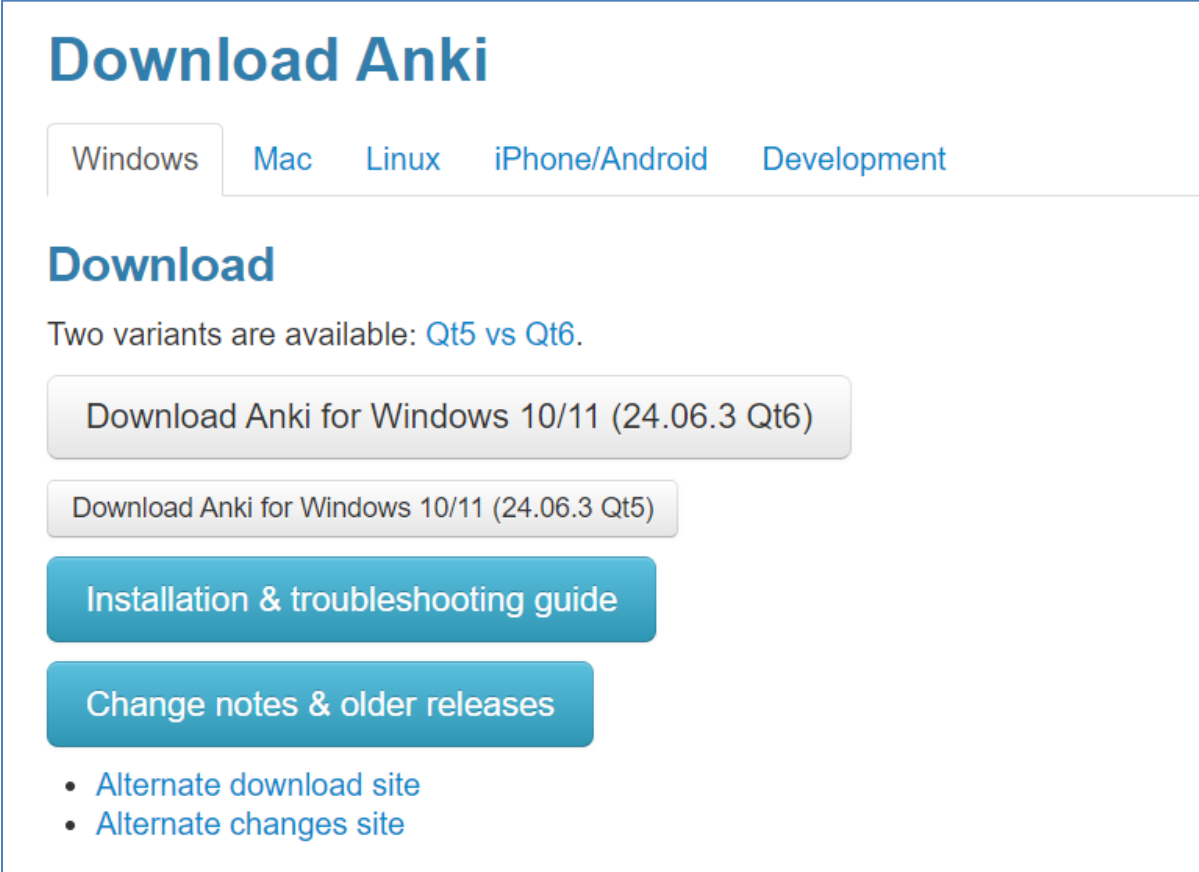
*Fig. 1. Registro en Ankiweb (Botón Signed up).*

Cuando hayamos metido los datos y pulsado de nuevo el botón *Sign Up* nos redirigirá a una pantalla para que aceptemos los términos y condiciones. Una vez aceptados nos pedirá que vayamos a nuestra bandeja de entrada del correo electrónico donde nos aparecerá un correo para que verifiquemos que nuestra dirección de correo electrónica es correcta. Para ello simplemente haremos clic en el enlace *Verify Email*. Al pinchar en el enlace nos llevará otra vez al navegador indicándonos que la cuenta se ha creado correctamente y ya la podemos utilizar.

## PASO 2: DESCARGAR LA APLICACIÓN

Es importante que para crear las tarjetas antes nos hayamos descargado la aplicación, ya que desde el navegador no tenemos la opción de crearlas. Para descargar la aplicación sólo tendremos que pinchar en el siguiente enlace: <https://apps.ankiweb.net>

Como se observa en la figura 2, la página ofrece descargarse la aplicación para Windows, Mac, Linux, así como para móviles tanto iPhone como Android.



The screenshot shows the 'Download Anki' page. At the top, there are navigation tabs for 'Windows', 'Mac', 'Linux', 'iPhone/Android', and 'Development'. Below the tabs, the heading 'Download' is followed by the text 'Two variants are available: Qt5 vs Qt6.' There are two buttons for downloading the Windows version: 'Download Anki for Windows 10/11 (24.06.3 Qt6)' and 'Download Anki for Windows 10/11 (24.06.3 Qt5)'. Below these are three more buttons: 'Installation & troubleshooting guide', 'Change notes & older releases', and a list of links: 'Alternate download site' and 'Alternate changes site'.

*Fig. 2. Opciones de descarga de la aplicación Anki según el sistema operativo.*

Este tutorial recoge los pasos seguidos con la opción Windows.

Una vez hayamos hecho clic, deberemos pulsar en el botón de *Download* que aparece en pantalla para descargarnos el instalador de la aplicación (Fig. 3).

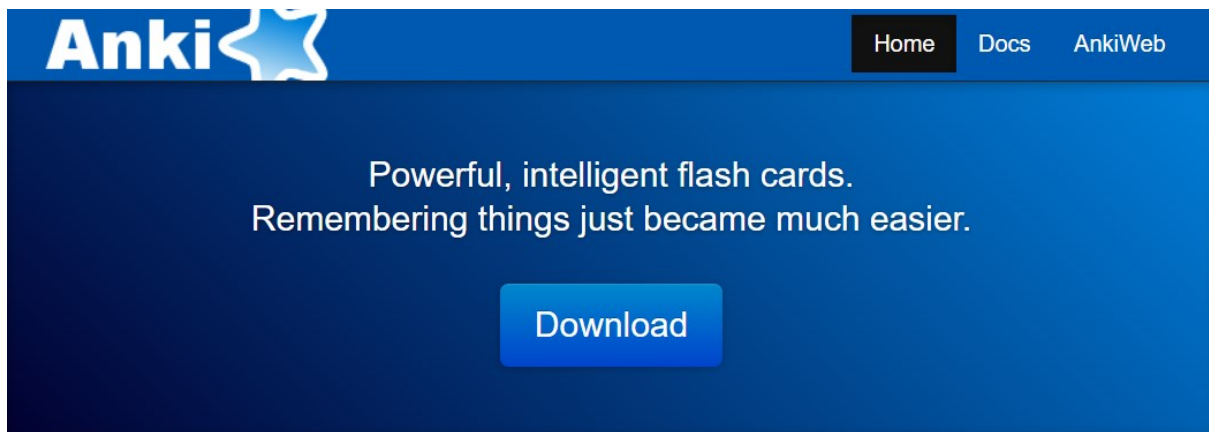


Fig. 3. Botón Download para iniciar la descarga de Anki.

Cuando se haya descargado deberemos hacer doble clic para ejecutar el programa y que se instale correctamente. Una vez instalado podremos guardarlo en la ubicación que deseemos y desde ahí podremos abrirlo. En nuestro caso creamos un acceso directo en el escritorio haciendo clic derecho en la aplicación y eligiendo la opción Crear Acceso Directo. Cuando hayamos terminado con todos los pasos que hemos descrito anteriormente, tendremos un icono en el escritorio de nuestro ordenador con el acceso al programa (Fig. 4, flecha).

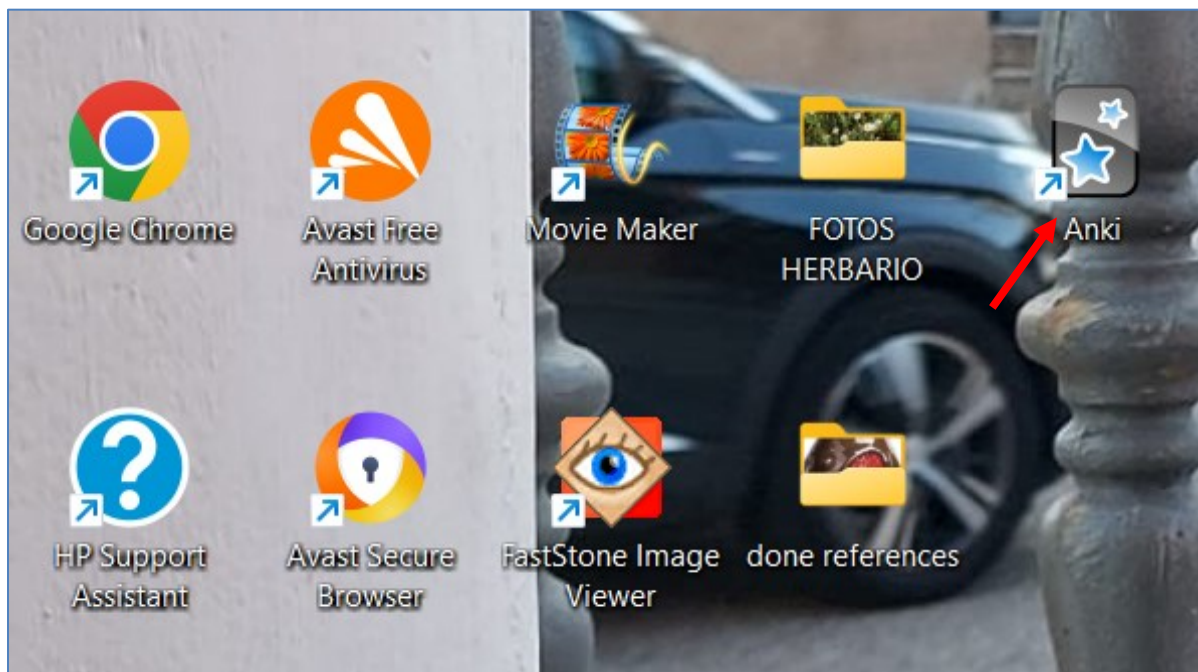


Fig. 4. Escritorio con el icono de acceso directo a la aplicación Anki (flecha).

Si se desea conocer los requerimientos para instalar la aplicación o unas instrucciones más detalladas para su instalación está todo explicado en el siguiente enlace: <https://docs.ankiweb.net/platform/windows/installing.html>

### PASO 3: FAMILIARIZARNOS CON LA APLICACIÓN

Una vez descargado el programa, y antes de ponernos a hacer tarjetas, tenemos que entender cómo funciona el menú principal de la aplicación. Para comenzar debemos abrir la aplicación, lo podemos hacer desde el acceso directo que hemos creado en el escritorio haciendo doble clic sobre el icono. Una vez abierta, tendremos una pestaña donde nos aparecerán los mazos que tengamos disponibles, si es que hubiésemos importado o creado con anterioridad algún mazo. En la parte superior de la ventana observaremos un menú con distintas opciones (Fig. 5), que iremos detallando una a una en los siguientes apartados.

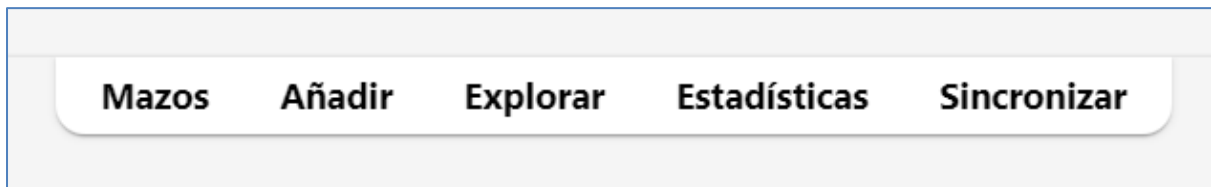


Fig. 5. Menú principal con las distintas pestañas de la aplicación.

#### Pestaña Mazos

Esta pestaña es la que nos aparecerá de forma predeterminada al abrir la aplicación. En ella veremos los mazos que tenemos disponibles en nuestra cuenta y el número de tarjetas que cada uno contiene (Fig. 6).

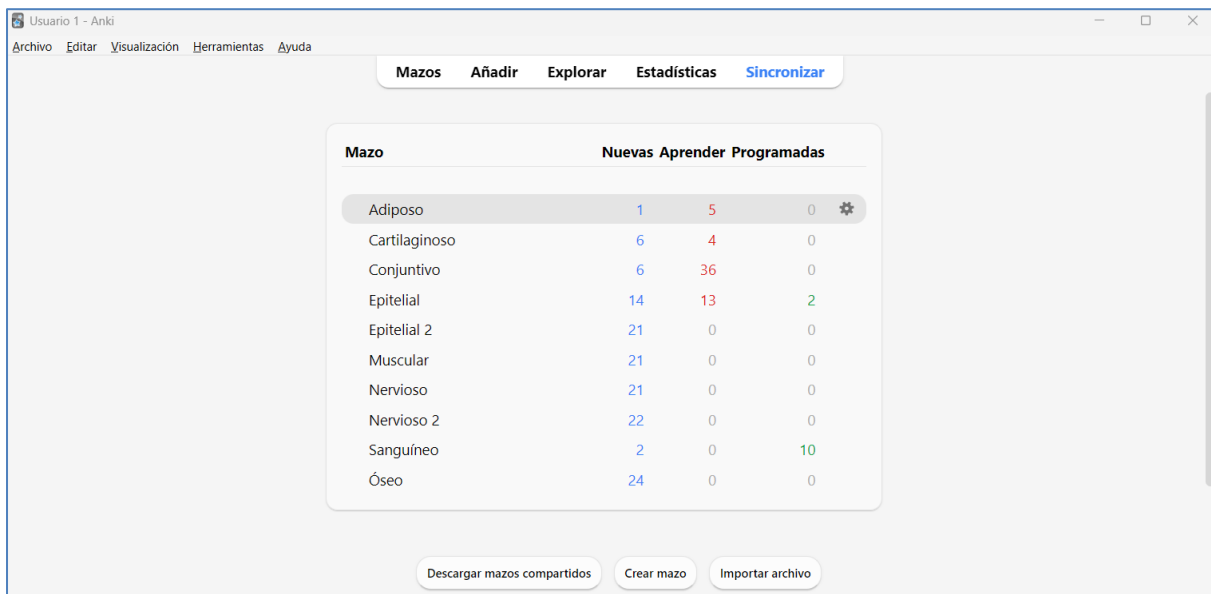


Fig. 6. Menú principal que muestra todos los mazos creados y las acciones disponibles.

Si hacemos clic sobre uno de los mazos nos llevará a una pantalla donde podremos comenzar a estudiar este mazo. Justo debajo de los mazos nos aparecerá el número de tarjetas que hemos

estudiado hoy y en el tiempo en el que lo hemos hecho y debajo de eso veremos una serie de botones. Con el botón Descargar Mazos Compartidos podremos buscar distintos mazos que otros creadores hayan hecho y compartido con la plataforma de Anki y descargarlos en nuestro ordenador para poder importarlos a nuestra aplicación y poder usarlos para estudiar. Si hacemos clic en el botón Crear Mazo podremos crear nuevos mazos, aunque lo explicaremos más adelante cuando vayamos a crear las tarjetas (Paso 4). Por último, si hacemos clic en el botón Importar Archivo podremos añadir los mazos que hayamos descargado con anterioridad en nuestro ordenador a nuestra aplicación de Anki.

## Pestaña Añadir

Cuando entremos en esta pestaña se abrirá una nueva ventana donde podremos crear nuevas tarjetas (Fig 7). Aunque profundizaremos en esta pestaña cuando enseñemos a crear las tarjetas (Paso 4), podemos resumir sus funciones: elegir el mazo donde queremos incluir la nueva tarjeta, rellenar su anverso y su reverso, y añadir etiquetas.

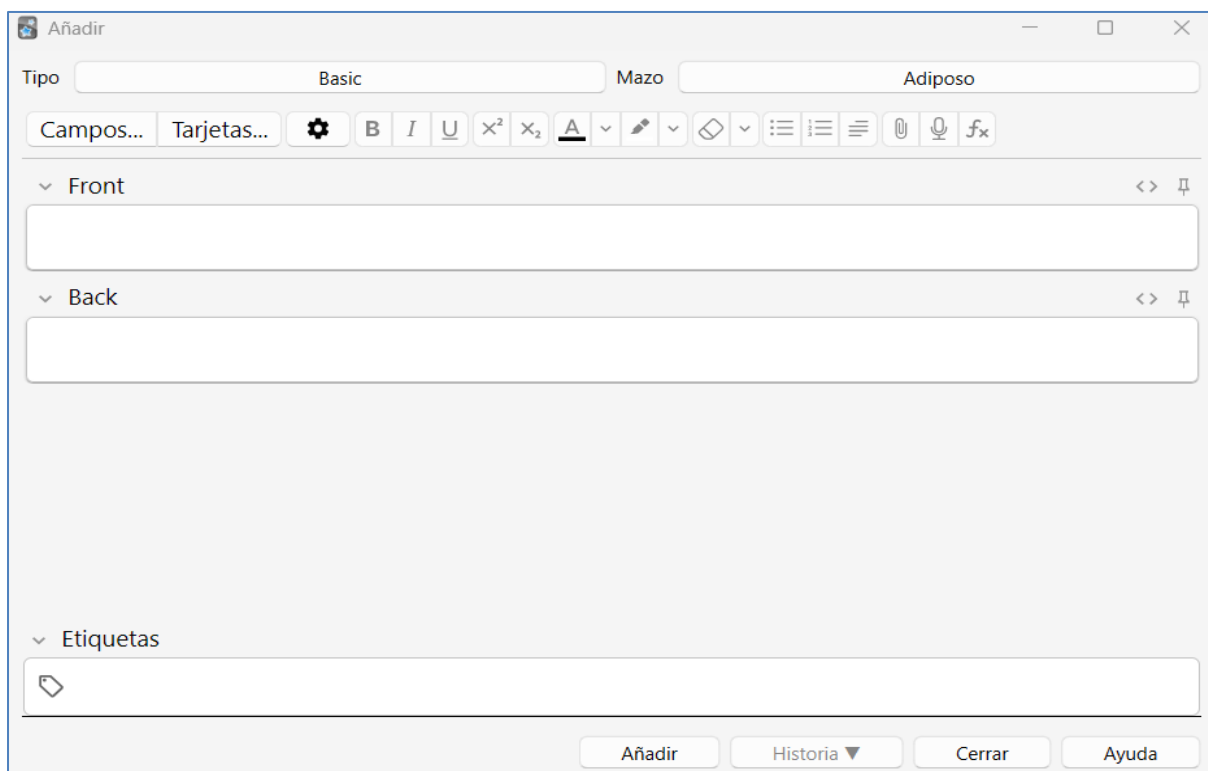


Fig. 7. Campos que completar al crear una nueva tarjeta.

## Pestaña Explorar

Esta pestaña es un poco más extensa y tiene numerosas funciones, pero sólo mencionaremos las funciones que nos resultan relevantes. Lo primero es aclarar que es justamente el lugar donde podremos ver todas nuestras tarjetas de forma conjunta y ordenada. En el campo izquierdo de la pantalla hay un gran menú con muchas opciones, las más importantes son las que hemos marcado con los recuadros rojo y verde (Fig. 8).

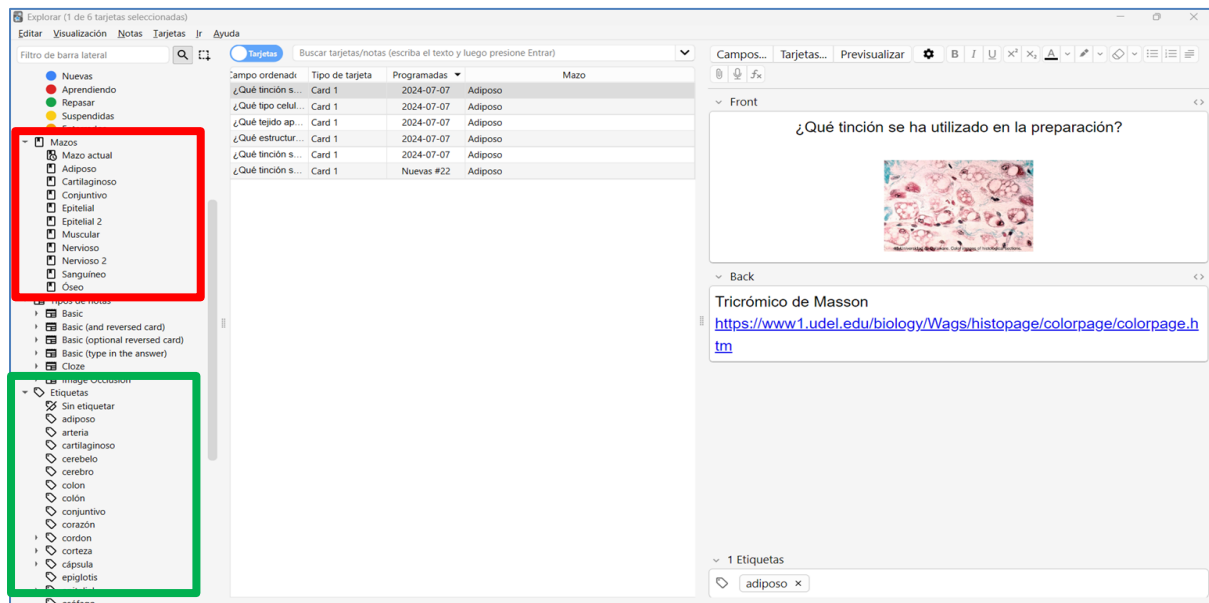


Fig. 8. Menú lateral que muestra los mazos creados (rojo) y las etiquetas empleadas (verde).

El recuadro rojo corresponde a los distintos mazos que tengamos. Si hacemos doble clic en uno de ellos nos aparecerán en el campo central de la pantalla todas las tarjetas que ese mazo contiene. En cambio, el recuadro verde corresponde a las distintas etiquetas que hayamos añadido a nuestras tarjetas. Por ello si hacemos doble clic en una de ellas nos aparecerán en el campo central de la pantalla todas las tarjetas que tengan esa etiqueta.

Cuando hayamos seleccionado un mazo o una etiqueta, podremos hacer clic sobre cualquiera de las tarjetas que nos aparezcan en el campo central, esto hará que veamos en el campo derecho un resumen de la tarjeta que hemos seleccionado. En este campo podremos editar las tarjetas si fuera necesario, y también podremos previsualizar la tarjeta para ver cómo se mostraría.

## Pestaña Estadísticas

Esta pestaña muestra distinta información sobre nuestro avance con el estudio utilizando la aplicación (Fig. 9). También podremos descargar un informe en formato PDF.

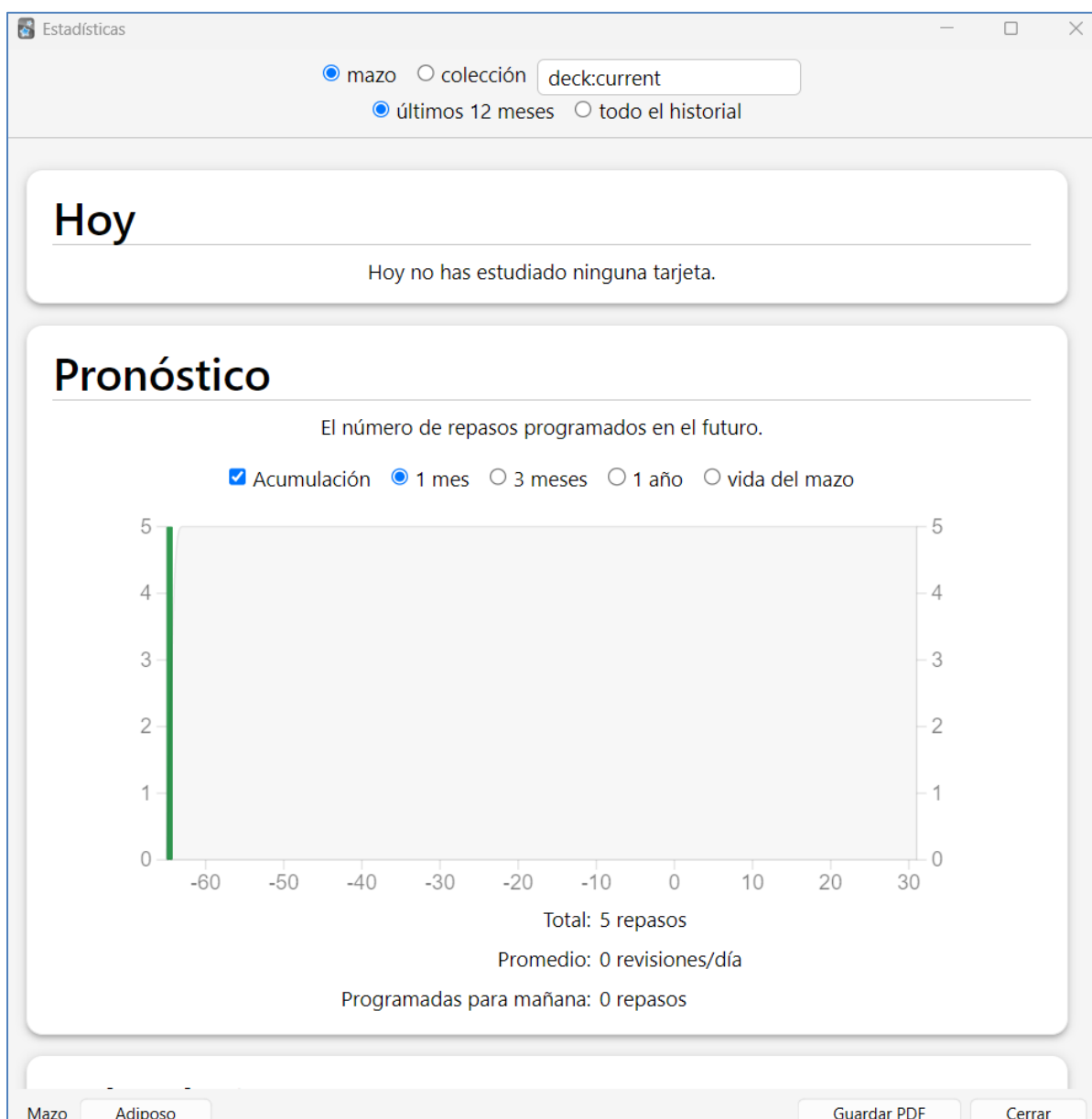


Fig. 9. Gráfico de progreso.

### Pestaña Sincronizar

Al pulsar este botón sincronizamos la cuenta para poder actualizarla ya que, si la usáramos en el navegador, cuando la abriéramos en nuestro ordenador estaría desactualizada. Por ello recomendamos pulsar el botón siempre que abramos la aplicación.

## PASO 4: CREACIÓN DE LAS TARJETAS

Para crear tarjetas lo que debemos hacer primero es crear un nuevo mazo. Para ello iremos a la pestaña Mazos y pulsaremos el botón Crear Mazos, ahí introduciremos el nombre que deseemos ponerle a nuestro mazo y una vez hecho esto nos aparecerá en la pestaña Mazos. Para este tutorial hemos creado un mazo llamado NUEVO MAZO (Fig. 10, flecha).

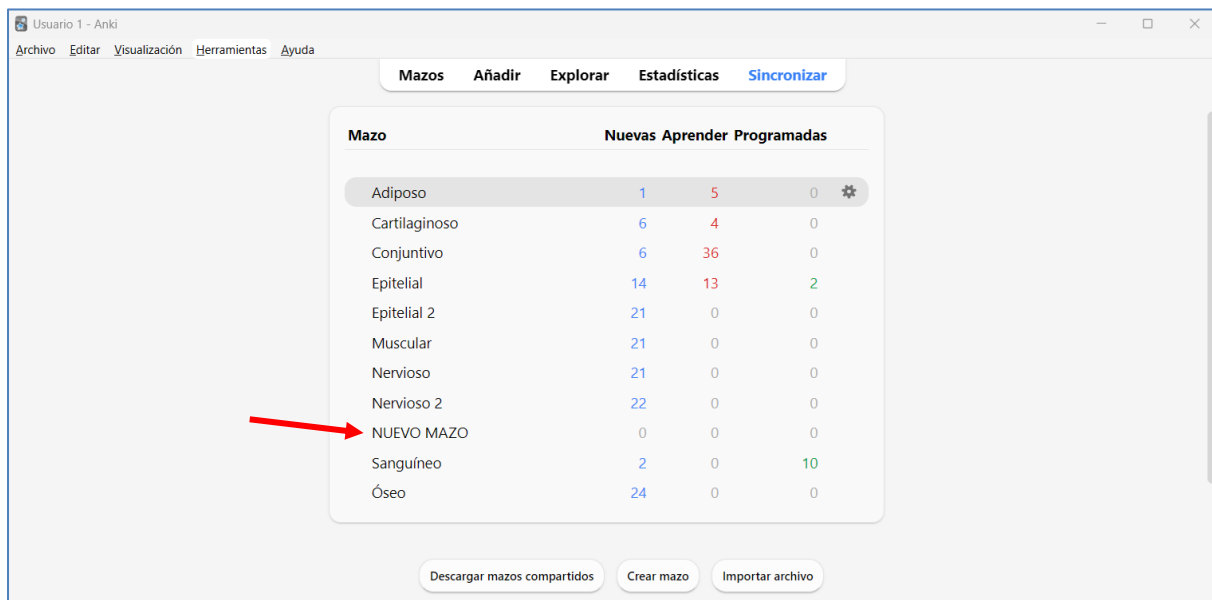


Fig. 10. Pantalla que muestra el nuevo mazo creado (flecha).

Una vez hayamos creado el nuevo mazo lo que debemos hacer es ir a la pestaña Añadir para empezar a crear las *flashcards*. En la parte superior de la pantalla veremos que nos da opción a elegir el tipo de tarjeta (nosotros siempre utilizamos el tipo básico) y el mazo donde queremos añadirla. En este caso hemos seleccionado el mazo NUEVO MAZO (Fig. 11).

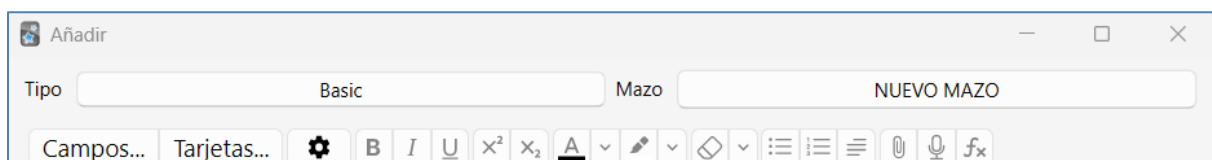


Fig. 11. Campos que completar con el Tipo de tarjeta y Mazo al que se añadirá la tarjeta nueva.

Si bajamos un poco la vista veremos dos cuadros de texto titulados *Front*, es decir, anverso de la tarjeta, y *Back*, esto es, reverso de la tarjeta (Fig. 12). Estos cuadros de texto funcionan de forma similar a cualquier programa de escritura tipo *Word*. Al hacer clic en uno de ellos podremos añadir texto o haciendo clic derecho podremos pegar tanto imágenes como textos copiados de otros documentos.

En el menú que hemos marcado en rojo podremos editar el texto con distintas opciones: negrita, cursiva, subrayado, superíndice, subíndice, color del texto, color del resaltado del texto, borrar características del texto, listado, listado numerado, encuadre del texto, añadir archivo, añadir audio y añadir ecuación matemática (Fig. 12, recuadro).

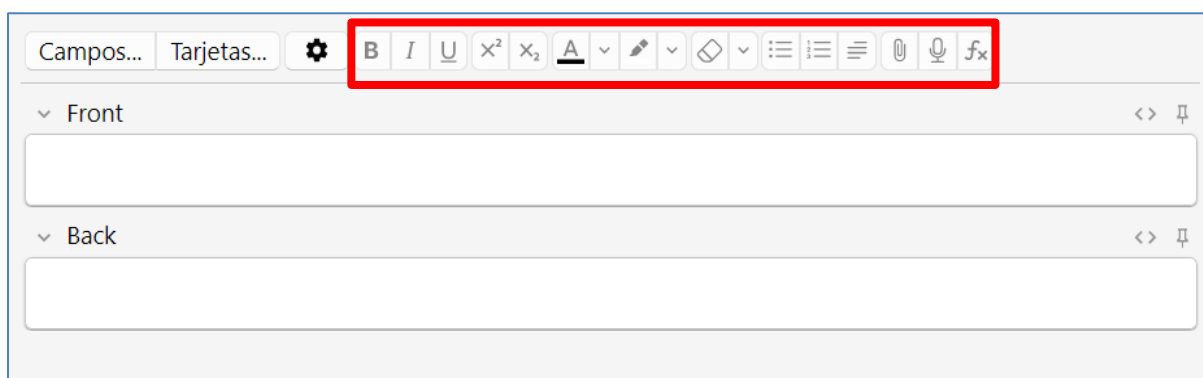


Fig. 12. Campos que completar (Anverso y reverso) y barra de herramientas disponible durante la creación de una tarjeta (recuadro).

En el anverso de nuestras tarjetas se ha incluido siempre una pregunta, una imagen y la procedencia de la imagen (Fig. 13). Para ello hemos copiado en el cuadro de texto del anverso la referencia de la fuente de donde la hemos obtenido. En el cuadro de texto del reverso copiamos y pegamos la dirección del enlace a la fuente. De esta manera, además de conocer la procedencia de la imagen de una tarjeta podemos pinchar y llegar fácilmente a la página web de origen.

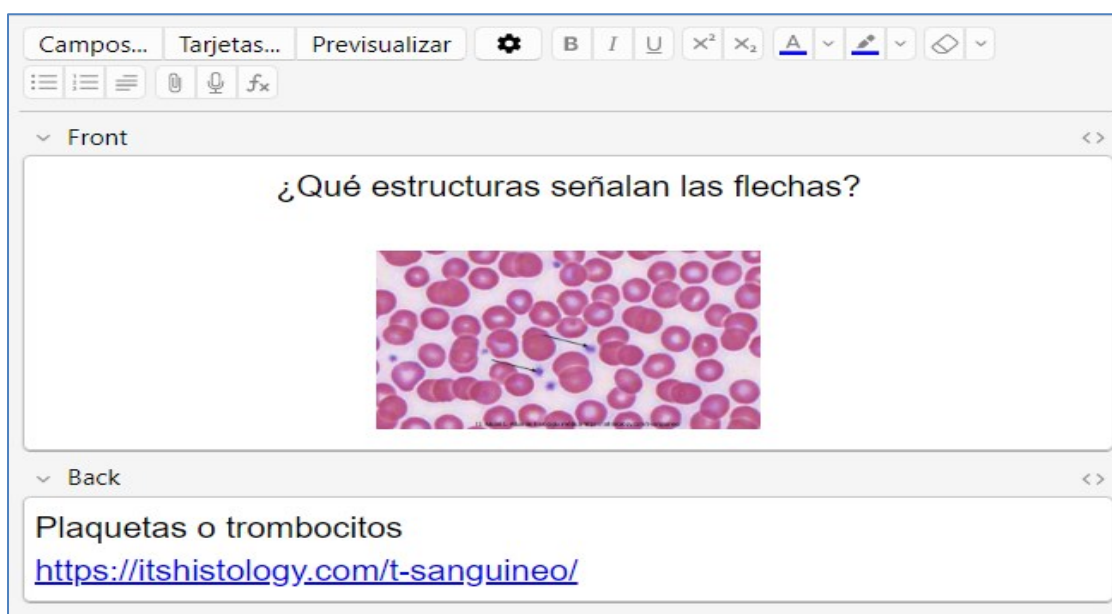


Fig. 13. Anverso y reverso de una tarjeta, incluyendo el enlace a la fuente.

Por último, también podremos añadir etiquetas a la tarjeta que estamos creando. Para ello bastará con escribir en el campo Etiquetas, el texto que deseemos y pulsar la tecla Añadir para crear la etiqueta (Fig. 14). Podremos poner a cada tarjeta tantas etiquetas como deseemos. Las etiquetas son muy útiles de cara a la gestión posterior de la baraja.

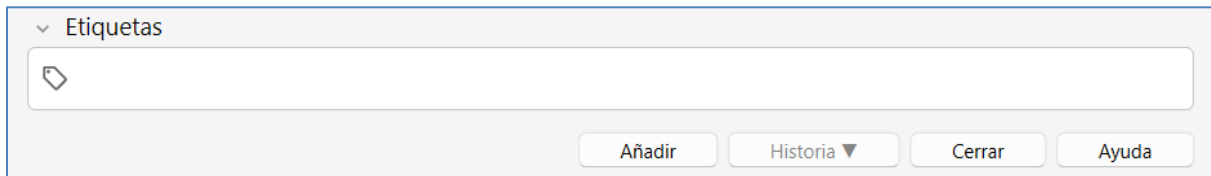


Fig. 14. Campo Etiquetas que completar para clasificar las tarjetas.

Cuando hayamos completado toda la información que queramos incluir en la tarjeta solo nos quedará pulsar el botón Añadir (Fig. 15, flecha) y con ello nuestra nueva tarjeta se habrá creado e incorporado al mazo que hubiéramos seleccionado.

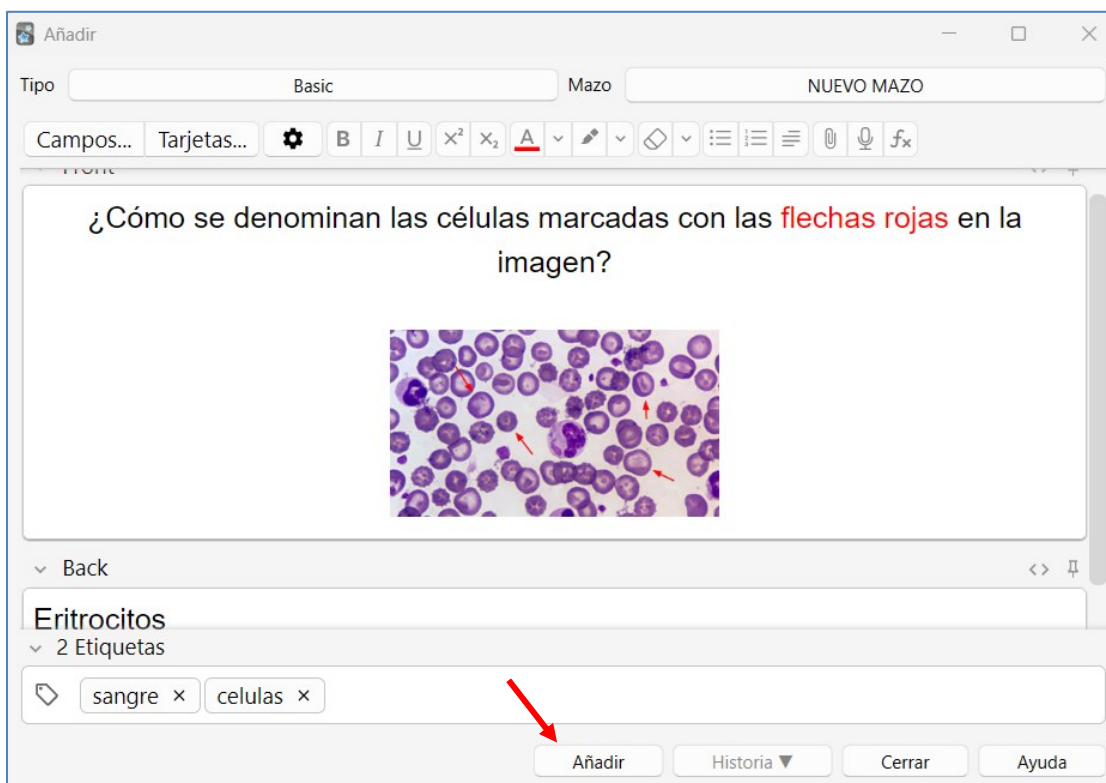


Fig. 15. Botón Añadir (flecha) que permite guardar la nueva tarjeta creada.

Automáticamente cuando añadimos una tarjeta la pestaña se restaura para que creamos la siguiente, aunque se mantendrá el mazo que habíamos seleccionado para la anterior y las etiquetas que le pusimos.

Si quisiéramos editar alguna de las tarjetas sólo tendríamos que ir a la pestaña Explorar para encontrarla. También podemos encontrar distintas opciones que hacer con la tarjeta si hacemos clic derecho sobre ella en esta pestaña (Fig. 16, recuadro).

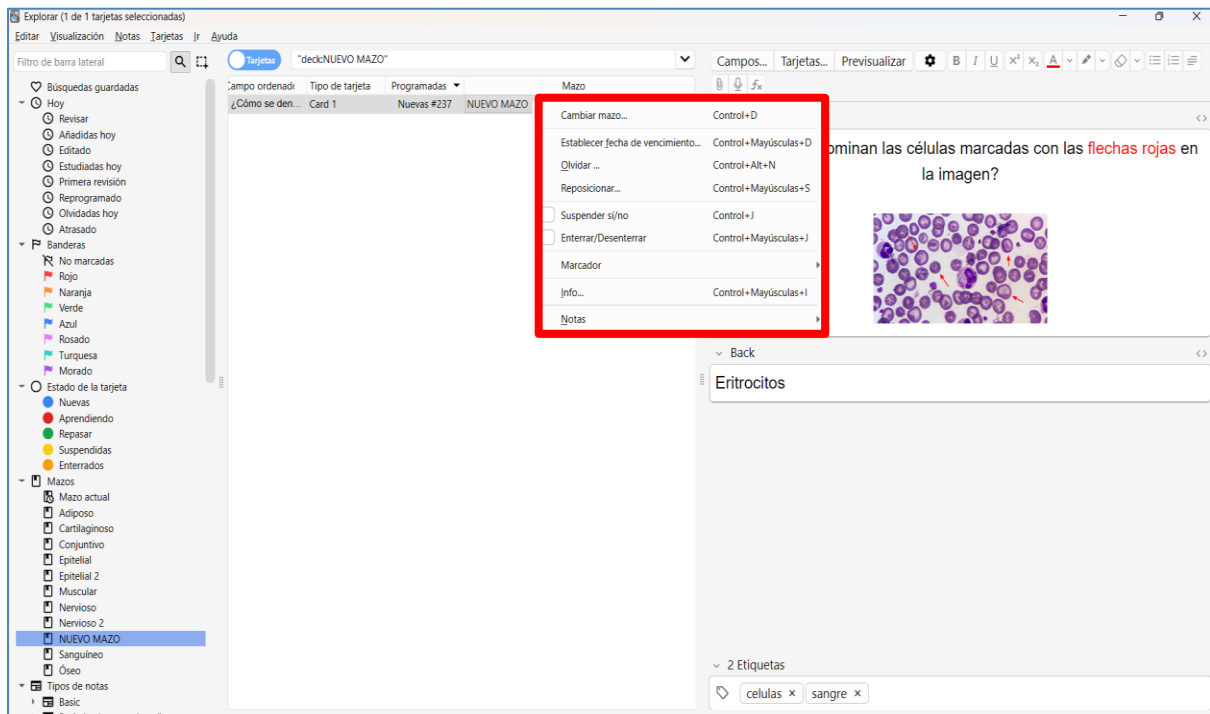


Fig. 16. Opciones de edición disponibles una vez creada la tarjeta (recuadro).

## PASO 5: COMENZAR A ESTUDIAR

Una vez que sabemos manejar el programa con soltura y hemos aprendido a hacer nuestras propias tarjetas ya podremos utilizar la aplicación para estudiar. Para comenzar iremos a la pestaña Mazos, donde podemos ver todos los mazos disponibles. Para empezar a estudiar debemos elegir un mazo y hacer clic sobre él. Esto nos llevará a una pestaña donde deberemos pulsar el botón Comenzar a Estudiar” (Fig. 17, flecha).

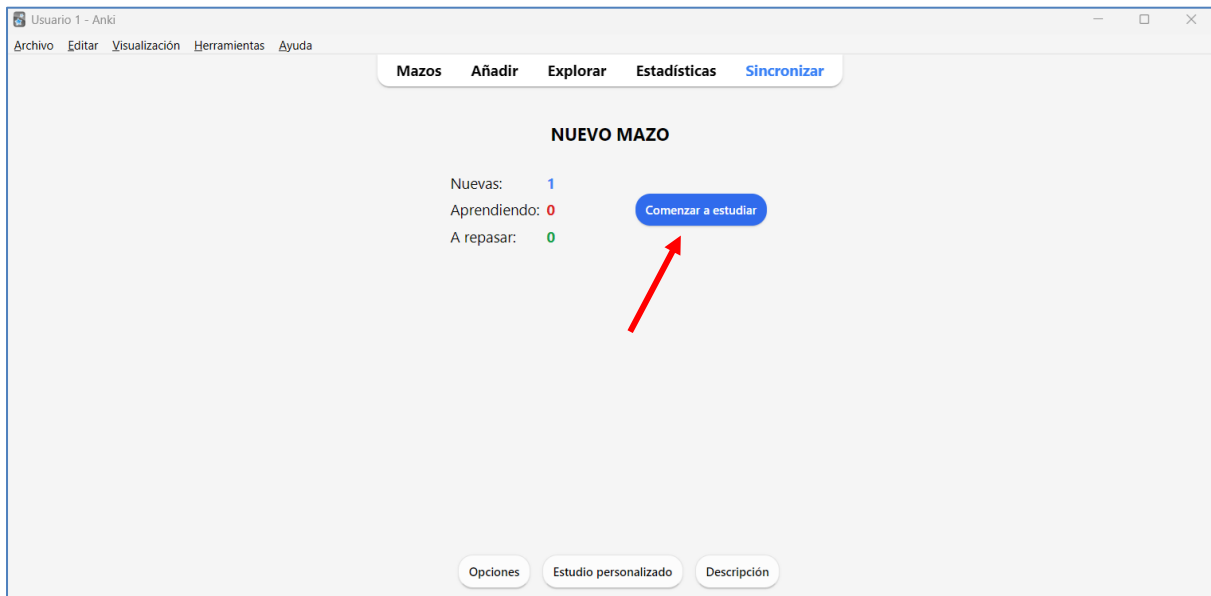


Fig. 17. Una vez seleccionado un mazo concreto, pulsar Botón Comenzar a estudiar (flecha).

Una vez pulsado nos empezarán a aparecer las tarjetas del mazo elegido. En primer lugar, aparecerá el anverso de una de las tarjetas, leeremos la pregunta que contenga y pensaremos su respuesta. Una vez hayamos respondido en voz alta o mentalmente, pulsaremos el botón Mostrar Respuesta (Fig. 18).

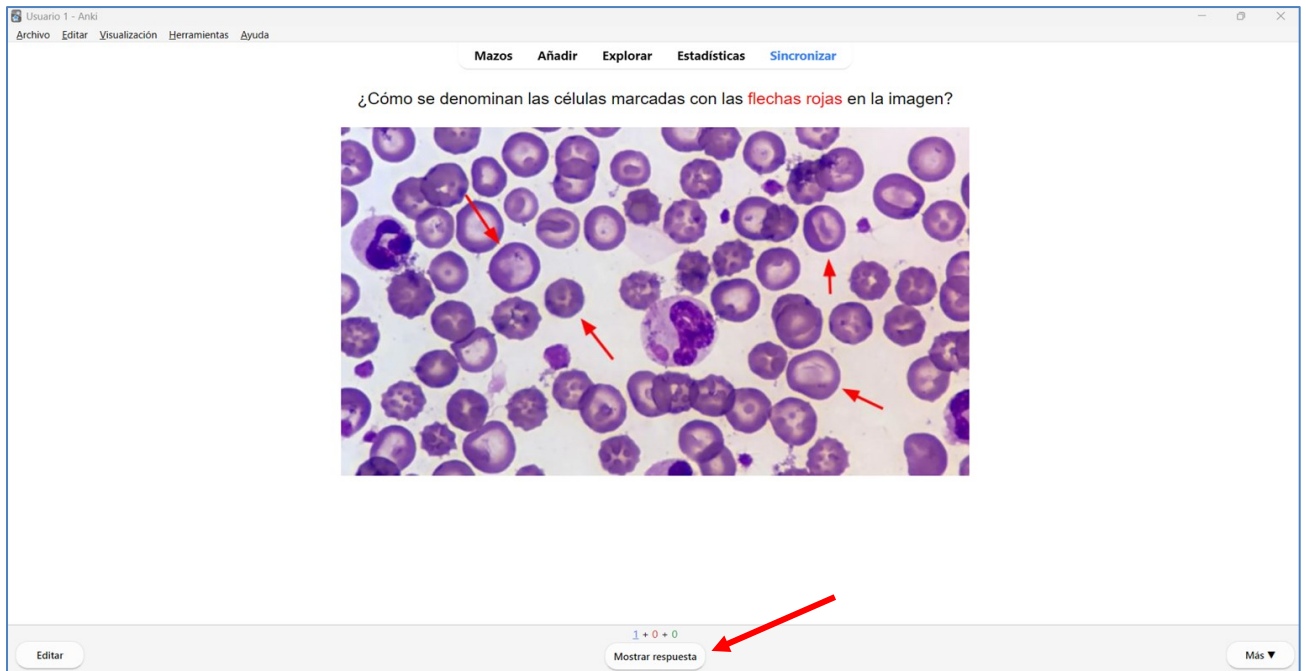


Fig. 18. El botón *Mostrar respuesta* (flecha) permite visualizar el anverso.

Cuando hayamos pulsado el botón nos aparecerá el reverso de la tarjeta, que contiene la respuesta y así podremos comprobar si estábamos en lo cierto o si, por el contrario, hemos fallado. Independientemente de haber acertado o fallado deberemos clasificar la tarjeta según su grado de dificultad, esto hará que aparezcan con más o menos frecuencia durante nuestro estudio (Fig. 19, recuadro).

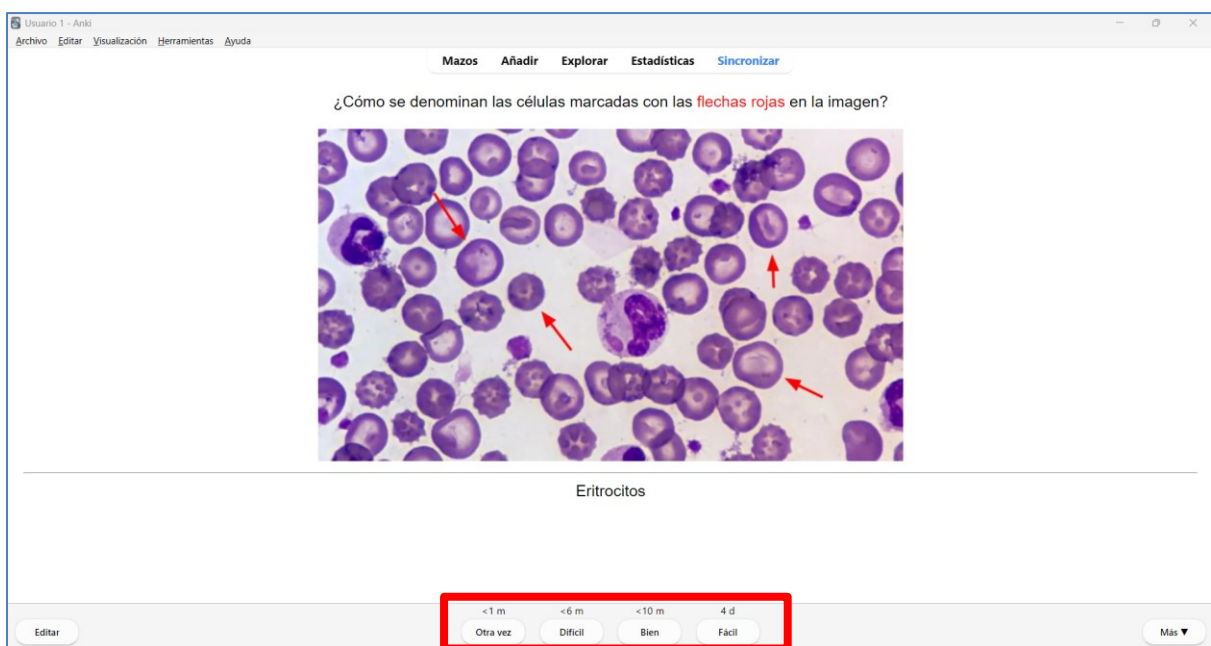


Fig. 19. Distintas opciones para clasificar las tarjetas según el nivel de dificultad (recuadro).

Si pulsamos la opción Otra Vez esa tarjeta reaparecerá en menos de un minuto, si pulsamos el botón Difícil reaparecerá en menos de 6 minutos, si elegimos pulsar el botón Bien reaparecerá en menos de 10 minutos y finalmente si decidimos pulsar Fácil, la tarjeta reaparecerá en unos 4 días.

De esta forma poco a poco iremos mejorando en nuestro aprendizaje centrándonos en lo realmente importante y en lo que consideramos más difícil, porque gracias al algoritmo repasamos más aquellas tarjetas que nos resultan más complicadas o que nos cuestan más retener.

Por último, es importante señalar que, si bien el programa nos permite mover las tarjetas de un mazo a otro, lo cual puede ser de gran utilidad, no admite que una misma tarjeta esté duplicada, es decir, en más de un mazo.