

ANÁLISIS EDUCATIVO

Gerda: A Flame in Winter

Javier da Silveira Bonilla
Universidad de la República (Uruguay)
javier.dasilveira@fder.edu.uy
Enviada el 21/09/2025
Publicada 01/11/2025

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Gerda: A Flame in Winter	Dificultad de aprendizaje	Baja. En pocos minutos se comprenden las dinámicas del juego.
Desarrollador	Bird Island/PortaPlay	Satisfacción	Alta. El juego atrapa con su experiencia íntima y con el papel central que desempeñan las decisiones tomadas en el devenir de la historia.
Distribuidor	Don't Nod	Efectividad	Alta
Año de publicación	2022	Inmersión	Media. Las distintas partes del pueblo se pueden recorrer en momentos concretos.
Tipología del juego	Aventura narrativa histórica RPG Lite	Motivación	Alta. Las decisiones que realiza el jugador guían y modifican el transcurso de la historia, desembocando en diversos finales. Se motiva al jugador a, una vez terminada la primera partida, volver a jugar para experimentar otros caminos posibles.
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	Al tratarse de un videojuego para un solo jugador, no contempla elementos de socialización.
Estrategias de pago online	No. El juego cuenta con el DLC Liva'S Story que sí es pago		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, Nintendo Switch		
App. Store	Steam, GOG.com, Nintendo eShop, Humble		
Precio	19,99 €		

1. Breve descripción



Imagen 1. Portada de Gerda: A Flame in Winter

Gerda: A Flame in Winter presenta una historia inspirada en hechos reales de miembros de la resistencia danesa durante la Segunda Guerra Mundial. La historia gira alrededor de Gerda, una joven enfermera de padre alemán y madre danesa, cuya vida da un vuelco en febrero de 1945, cuando la Gestapo arresta a su esposo acusado de realizar, junto a la resistencia danesa, un sabotaje en una fábrica de armamento local.

Geográficamente se centra en el pueblo de Tinglev, en el sur de Dinamarca, una región cercana a la frontera con Alemania y que

había formado parte de esta última entre la Guerra de los Ducados (1864) y los Plebiscitos de Schleswig realizados en 1920 en función de lo dispuesto en el Tratado de Versalles (1919).

En este contexto espacial y temporal restringido, con una historia que dura apenas unos pocos días, *Gerda: A Flame in Winter* busca presentar la vida de un pequeño pueblo bajo ocupación nazi, permitiéndole al jugador interactuar con más de una veintena de personajes que representan a distintos actores sociales, desde las fuerzas de ocupación nazi hasta el empresariado danés, y desde la población judía que huye rumbo a Suecia, hasta refugiados alemanes que son trasladados desde Prusia Oriental a raíz del avance soviético. El videojuego resalta los dilemas morales y las contradicciones humanas que experimentaron las personas comunes de la Dinamarca ocupada.

Destaca especialmente el estilo artístico del videojuego, que se encuentra influenciado por la pintura impresionista nórdica y que evoca a obras de autores daneses como Peder Severin Krøyer, Anna Ancher y Michael Ancher.

2. Mecánica básica del juego

Se trata de una aventura narrativa histórica, con elementos de RPG Lite, centrado en la interacción con los personajes y escenarios del pueblo, a través de un sistema de elecciones y exploración. Cada diálogo que entabla Gerda con otras personas implica la toma de decisiones que puede abrir o cerrar caminos narrativos, influyendo positiva o negativamente en la opinión de cuatro grupos: la población danesa de Tinglev, la población alemana, las fuerzas de ocupación y la resistencia danesa.

La exploración del entorno es vital para obtener un muy finito universo de recursos, como medicinas o alimentos, que podrán ser utilizados para tomar ciertas decisiones.

Al cierre de cada parte de la historia, Gerda anotará en su diario un resumen de los eventos obtenidos, obteniendo el jugador una de tres posibles “energías mentales”: compasión, percepción e ingenio. Estas energías son necesarias para realizar decisiones influyentes durante los encuentros con otros personajes. Además, también dan ventaja en las tiradas de desafío que surjan a la hora de realizar determinadas acciones.

3. Temas históricos principales

- ▶ Ocupación nazi de Dinamarca.
- ▶ Persecución de judíos, comunistas y otros grupos sociales.
- ▶ Resistencia y colaboracionismo.
- ▶ Impresionismo nórdico, a partir del estilo artístico del videojuego.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Gerda: A Flame in Winter da al jugador un papel central en el desarrollo de la historia. Cada decisión que toma Gerda abre o cierra distintos caminos narrativos, lo que dependerá no solo de elegir una de cuatro posibles opciones de respuesta, sino también de contar con elementos necesarios para poder escoger alguna de ellas (ya sea cierta energía mental, algún objeto específico, o conocer de antemano secretos de otros personajes), e incluso de la suerte, frente a los casos donde haya que realizar una tirada de desafío.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Gerda: A Flame in Winter comienza con un prólogo situado en diciembre de 1939, apenas unos meses después de la conquista de Polonia por parte de la Alemania Nazi. En este momento, Gerda arriba a Tinglev tras formarse como enfermera. Si bien la guerra aún no llegó a Dinamarca, parece ser solo una cuestión de tiempo. Anders, el prometido de Gerda y Dieter, su padre, la reciben en la estación y se presenta la tensión entre Dieter, que se ha afiliado al NSDAP y Anders, que se opone a las actividades nazis.

Tras un salto temporal, el juego se centra en cinco días de febrero de 1945, durante los momentos finales de la Segunda Guerra Mundial en Europa. Dinamarca continúa ocupada por las fuerzas nazis y es, en este contexto, que Anders es detenido por la Gestapo y que Gerda hace lo que tiene a su alcance para conseguir su liberación.

c. Relevancia histórica

Si bien **Gerda: A Flame in Winter** está centrada en la historia de Gerda y cómo sus decisiones afectan a la población del pueblo de Tingley, sirve de excusa para presentarle al jugador las experiencias de las personas comunes en la Dinamarca ocupada por los nazis hacia finales de la Segunda Guerra Mundial. Así, además de los dilemas éticos que atraviesan a los distintos personajes, el jugador entra en contacto con cuestiones tan diversas como la escasez de productos y el contrabando, la censura en la música y en la literatura y los sabotajes realizados por la resistencia, hasta las tradiciones culturales y gastronómicas danesas.

Al ir avanzando en la trama, los jugadores irán desbloqueando descripciones sobre diversos acontecimientos con los que Gerda entra en contacto, desde el papel de la BBC, las torturas realizadas por la Gestapo, las actividades de la resistencia danesa y la persecución de la población judía y de los comunistas, entre otros.

d. Dimensión ética de la Historia

La cuestión ética desempeña un papel central en **Gerda: A Flame in Winter**, siendo una de las características distintivas del videojuego. En efecto, desde el comienzo mismo de la partida, el jugador debe enfrentar una serie de decisiones éticas, tanto vinculadas a la propia práctica profesional de Gerda en cuanto enfermera, como en relación a su vínculo con los ocupantes nazis e incluso frente a su familia y amigos. Las decisiones adoptadas indicarán hasta qué punto Gerda está dispuesta a arriesgar su vida y la de otros por sus convicciones y por la libertad de su esposo, configurando así uno de los múltiples finales posibles.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

Más allá del breve prólogo ambientado en diciembre de 1939, **Gerda: A Flame in Winter** se centra en un corto período de tiempo, de apenas cinco días, en febrero de 1945. Aún así, es posible reconocer elementos de continuidad y cambio histórico. Las pautas culturales, los roles familiares y las normas sociales persisten en la sociedad danesa a pesar de la ocupación germana. El cambio se verifica en las tensiones y transformaciones que se están dando a medida que se acerca el final de la guerra en Europa, por ejemplo, a través de desertores nazis que abandonan su lealtad al Reich y procuran salvarse del régimen de posguerra, buscando refugiarse en Sudamérica.

Por otra parte, el apartado estético del videojuego también permite su utilización para identificar cambio y continuidad en materia de Historia del Arte. En concreto, permite disparar la curiosidad sobre el impresionismo nórdico y las particularidades que distinguen a las obras de este movimiento respecto a otras variantes de impresionismo, por ejemplo, el tratamiento de la luz y la paleta de colores empleada.

f. Perspectiva histórica

Gerda: A Flame in Winter presenta el horror cotidiano, el sufrimiento diario y los dilemas morales que experimentó la población danesa a raíz de la ocupación nazi, y en especial, durante los últimos meses de la Segunda Guerra Mundial. De una forma narrativa y con una veintena de personajes, se muestran distintos actores sociales, como los empresarios, las fuerzas de ocupación, los campesinos y los obreros fabriles, entre otros, permitiendo observar sus intereses, ideas y contradicciones. Los conflictos éticos que enfrenta Gerda y cómo los resuelva permitirán ilustrar, de manera simplificada, el impacto de la guerra y del nazismo en la población danesa, permitiendo explorar este contexto histórico desde una perspectiva personal y emocional.

