**Origen**

Los conceptos de la programación orientada a objetos tienen origen en [Simula 67](http://es.wikipedia.org/wiki/Simula), un lenguaje diseñado para hacer simulaciones, creado por [Ole-Johan Dahl](http://es.wikipedia.org/wiki/Ole-Johan_Dahl) y [Kristen Nygaard](http://es.wikipedia.org/wiki/Kristen_Nygaard) del Centro de Cómputo Noruego en [Oslo](http://es.wikipedia.org/wiki/Oslo). En este centro, se trabajaba en simulaciones de naves, que fueron confundidas por la explosión combinatoria de cómo las diversas cualidades de diferentes naves podían afectar unas a las otras. La idea surgió al agrupar los diversos tipos de naves en diversas clases de objetos, siendo responsable cada clase de objetos de definir sus *propios* datos y comportamientos. Fueron refinados más tarde en [Smalltalk](http://es.wikipedia.org/wiki/Smalltalk), desarrollado en Simula en [Xerox PARC](http://es.wikipedia.org/wiki/Xerox_PARC) (cuya primera versión fue escrita sobre [Basic](http://es.wikipedia.org/wiki/Basic)) pero diseñado para ser un sistema completamente dinámico en el cual los objetos se podrían crear y modificar "sobre la marcha" (en tiempo de ejecución) en lugar de tener un sistema basado en programas estáticos.

La programación orientada a objetos se fue convirtiendo en el estilo de programación dominante a mediados de los años ochenta, en gran parte debido a la influencia de [C++](http://es.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B), una extensión del [lenguaje de programación C](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_C). Su dominación fue consolidada gracias al auge de las [Interfaces gráficas de usuario](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_gr%C3%A1fica_de_usuario), para las cuales la programación orientada a objetos está particularmente bien adaptada. En este caso, se habla también de [programación dirigida por eventos](http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_dirigida_por_eventos).

Las características de orientación a objetos fueron agregadas a muchos lenguajes existentes durante ese tiempo, incluyendo [Ada](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_Ada), [BASIC](http://es.wikipedia.org/wiki/BASIC), [Lisp](http://es.wikipedia.org/wiki/Lisp), [Pascal](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_Pascal), entre otros. La adición de estas características a los lenguajes que no fueron diseñados inicialmente para ellas condujo a menudo a problemas de compatibilidad y en la capacidad de mantenimiento del código. Los lenguajes orientados a objetos "puros", por su parte, carecían de las características de las cuales muchos programadores habían venido a depender. Para saltar este obstáculo, se hicieron muchas tentativas para crear nuevos lenguajes basados en métodos orientados a objetos, pero permitiendo algunas características imperativas de maneras "seguras". El [Eiffel](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_Eiffel) de Bertrand Meyer fue un temprano y moderadamente acertado lenguaje con esos objetivos pero ahora ha sido esencialmente reemplazado por [Java](http://es.wikipedia.org/wiki/Java_%28lenguaje_de_programaci%C3%B3n%29), en gran parte debido a la aparición de [Internet](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet), y a la implementación de la máquina virtual de Java en la mayoría de [navegadores](http://es.wikipedia.org/wiki/Navegadores). [PHP](http://es.wikipedia.org/wiki/PHP) en su versión 5 se ha modificado, soporta una orientación completa a objetos, cumpliendo todas las características propias de la orientación a objetos.