

# Windows 11 sigue apoyándose en código nacido en los años 90

[Windows 11](#) puede presumir de inteligencia artificial integrada, interfaces renovadas, Copilot, diseño adaptativo y hasta una estrategia completa de modernización bajo iniciativas como Windows K2. Pero, bajo toda esa superficie contemporánea, sigue latiendo una pieza fundamental nacida hace más de treinta años. **Microsoft ha reconocido públicamente que Win32, una de las APIs centrales introducidas durante la era de Windows 95, continúa siendo una parte esencial del sistema operativo en pleno 2026.** Y aunque pueda sonar extraño en tiempos de IA generativa y computación espacial, la realidad es que buena parte del ecosistema Windows moderno sigue dependiendo directamente de aquella tecnología.

La confirmación llegó de la mano de Mark Russinovich, CT0 de Microsoft Azure y una de las figuras más respetadas dentro del universo Windows. Durante una conversación publicada por Microsoft Dev Docs, Russinovich **reconoció abiertamente la longevidad inesperada de Win32** con una reflexión bastante reveladora: *“¿Alguien en los 90 esperaba que Win32 siguiera siendo una API de primera clase en 2026? Creo que puedo responder con seguridad que no”*. Y probablemente tenga razón. En aquella época muchos imaginaban coches voladores o bases lunares permanentes para esta década, no una arquitectura de software diseñada para Windows 95 todavía presente en millones de ordenadores.

Sin embargo, hay una razón muy poderosa detrás de esta supervivencia: compatibilidad. **Win32 sigue siendo la base sobre la que funcionan incontables aplicaciones profesionales, herramientas empresariales, utilidades industriales y software heredado que continúa utilizándose diariamente en compañías de todo el mundo.** Muchas de esas aplicaciones necesitan acceso profundo al sistema, algo que los frameworks más modernos y limitados nunca terminaron de ofrecer con la misma flexibilidad.



**Microsoft ha intentado reemplazar Win32 varias veces a lo largo de las últimas dos décadas.** Primero llegaron iniciativas como WinRT y más tarde la [Universal Windows Platform \(UWP\)](#), proyectos que buscaban construir un ecosistema más moderno, seguro y homogéneo. El problema es que ninguno consiguió sustituir realmente al software tradicional de escritorio. Muchos desarrolladores terminaron cansándose de los continuos cambios de dirección de Microsoft y optaron por seguir apostando por el

ecosistema clásico, mucho más estable y predecible a largo plazo.

En paralelo, la compañía también ha impulsado durante los últimos años una **transición parcial hacia aplicaciones basadas en tecnologías web mediante wrappers Chromium**. Herramientas como el nuevo Outlook, Microsoft Teams o Clipchamp son algunos de los ejemplos más visibles. Pero este movimiento tampoco ha estado exento de polémica. El aumento del consumo de memoria, el peor rendimiento y la sensación de pesadez en determinadas aplicaciones han generado críticas constantes entre muchos usuarios avanzados de Windows 11.

Y precisamente ahí encaja buena parte de la iniciativa Windows K2 de la que hemos hablado recientemente. Microsoft parece haber asumido por fin que **no puede reiniciar Windows desde cero sin poner en riesgo el enorme ecosistema que mantiene vivo al sistema operativo**. En lugar de eso, la compañía está apostando por una modernización gradual: conservar la base histórica mientras reconstruye poco a poco determinadas partes del sistema utilizando tecnologías más modernas como WinUI 3 y Windows App SDK.



Eso explica perfectamente por qué Windows 11 sigue mostrando a veces **una mezcla tan peculiar de elementos modernos y heredados**. Nuevos cuadros de diálogo conviven con interfaces diseñadas hace décadas, mientras componentes clásicos siguen funcionando junto a capas completamente nuevas. No es simple desorden interno ni dejadez técnica; es el resultado de intentar modernizar uno de los ecosistemas de software más grandes y complejos del planeta sin romper décadas enteras de compatibilidad.

De hecho, hasta herramientas que nacieron casi como soluciones temporales han terminado integrándose permanentemente dentro del sistema operativo. Russinovich mencionó como ejemplo su propia suite Sysinternals, creada originalmente en 1996. Según admitió él mismo, **habría apostado “un millón de dólares” a que aquellas herramientas serían irrelevantes décadas después**. Ha ocurrido exactamente lo contrario: algunas de ellas, como Sysmon, ya forman parte oficialmente de Windows 11 tras la actualización de marzo de 2026.

Y quizá ahí resida una de las grandes contradicciones de Windows. **La compatibilidad eterna es al mismo tiempo una de sus mayores fortalezas y una de sus mayores limitaciones**. Gracias a ella, software creado hace décadas sigue funcionando en hardware

moderno, algo prácticamente imposible en muchos otros ecosistemas. Pero esa misma herencia también convierte cada intento de modernización en una operación delicadísima. Porque en Windows, el pasado nunca termina de desaparecer del todo.

Muy Computer