

« Los comunidades humanas de igual infraestructura potencial de riqueza, diferente profesión, a la inversión y al trabajo dan tipos de riqueza en diferente situación económica.

Pueden ocurrir los siguientes alternativos:

- a) inversoras + trabajadoras: ricas
- b) inversoras + holgazanes o trabajadoras + gastadoras: medias
- c) holgazanes + gastadoras:  pobres

«ase que estas dualidades puedan medirse por el "crecimiento", tiene que darse las siguientes circunstancias:

- a) que sean de un bajo nivel técnico y entonces seran pobres.
- b) que sean de un alto nivel tecnológico - lo que exige a demás anterior capitalización - y entonces pueden progresar en los casos 1 y 2, si bien muy lentamente.

« siempre seran subdesarrollados. Además de ser inconvertible un alto nivel técnico sin profesión al trabajo. La aplicación práctica de estos principios esta varciendo ya por la historia y por la situación actual: no todos los

países ricos lo son por un 20 por ciento material. La actual civilización técnica, para bien o para mal, ha desvirtuado mucho al hombre de las condiciones de la naturaleza.

Antes casi el 80 por ciento de la riqueza disponible por el hombre, era procedente de un muy pequeño transporte y del medio natural que rodeaba a la comunidad - que era estática, la cual era además poco móvil.

Hoy el "valor añadido" en el 60-75% de la actividad que convierte materialmente al hombre es un múltiplo - que va de varias unidades a centenares, - del valor bruto de la materia prima empleada; el valor de un kilogramo de acero, según se emplee en muelles o en material científico o maquinaria varía en proporción de 1 a 10.000.

Comunemente, como la obra material del hombre preceder y suceder al individuo, es decir, es heredable el hecho de que haya existido pueblos civilizados y otros casi en la prohibición, comprime también por a veces nivel de los pueblos progresos o no según los niveles comunitarios de conocimiento y aplicación al trabajo y a la inversión productiva.

Conocimiento técnico = voluntad - trabajo e inversión  
Antes de hacer de un