¡Genial! Para diseñar las pantallas principales de tu proyecto de gamificación en matemáticas, aquí tienes una idea general de cada una:

1. **Login y Registro**
   * Fondo atractivo con elementos matemáticos (números, figuras geométricas).
   * Campos para usuario y contraseña.
   * Botón para registrarse si es la primera vez.
   * Posibilidad de iniciar sesión con Google o redes sociales.
2. **Dashboard (Panel de Control)**
   * Resumen del progreso del estudiante (niveles, puntos, insignias).
   * Atajos a los últimos ejercicios o retos completados.
   * Botón para acceder a nuevos desafíos o lecciones.
3. **Página de Cursos**
   * Lista de temas organizados por nivel o dificultad.
   * Iconos visuales para cada tema (sumas, restas, geometría, etc.).
   * Barra de progreso en cada curso.
4. **Perfil de Usuario**
   * Información del usuario (nombre, avatar personalizable).
   * Estadísticas de aprendizaje (puntos, niveles, insignias).
   * Posibilidad de editar datos personales y preferencias de juego.